

Nº 23
5,40 € (895 ptas.)
Febrero 2002
NORMA Editorial
¡Con los mejores cómics!
¡Dibus!
@FAFNIR98
ESCANEO REALIZADO POR
MONSTRUOS, S.A.
"Asustadores" de profesión
© Disney/Pixar
PIOLÍN
El personaje del mes
Entérate de cúales son los
OSCAR
de la animación


Lanza
atrapa
y...
¡hazte con todos!
@FAFNIR98
ESCANEO REALIZADO POR
STAKS
Pokémon
Johto League Champions
EN
ENERO
EN TU
KIOSKO
PANINI
© 2002 Pokémon/Nintendo. ™ Nintendo.

¡Dibus! 23

¡DIBUS! Nº23
Febrero 2002

Directora: Mary Molina.

Consejo de redacción: Manu Ansemil, Mayte Expósito, Mónica Frías, Samuel García, Jorge López Alba, Mary Molina, Óscar Valiente y Armand Zoroa.

Jefe de Maquetación: Samuel García.

Maquetación: Manu Ansemil y Joan Moreno.

Colaboradores: Nintendo [illegible], José Luis Ágreda, Álex R. [illegible], Alex Fito, Estudio Fénix, David Ramírez, JuanJo [illegible]rto, Daniel Torres, Tremendo Estudio, Bernardo Verg[illegible].

Edita: NORMA Editorial, S.A.

Presidente: Rafael Martínez.

Director General: Óscar Valiente.

Director Financiero: Vicente Campos.

Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez.

Editor: Armand Zoroa.

Redacción: Libertad Aguilera, Cristina Doncel, Mary Molina y Carles M. Miralles.

Directora de Marketing: Mayte Expósito.

Marketing Assistant: Mónica Frías.

Derechos Internacionales: Jane Pilgrem.

Representación de Autores: Jesusa Iglesias.

Jefe de Producción: Ma[illegible] Martí.

Coordinación de producción: Flor Castellanos.

Preimpresión: Valentín Chesa y Héctor Tomás.

Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Joan Moreno, Verónica Pérez, Samuel García, David Guerra y Manu Ansemil.

Internet: Martín Garcés.

Contabilidad: Rosa García, Raúl Coll y Cristina Sánchez.

Departamento Comercial: Mar Rodríguez, Eva García, Esther Roldán, David Martín y Jordi Burgués.

Venta por correo: Pilar Co[illegible].

Distribución: Xavi [illegible]nech, Sergio Gómez y Toni Bueno.

Prensa: Josefin[illegible]uya.

Redacción
c/Fluvià, 89. [illegible]19 - Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@norma-ed.es

Marketing y Publicidad

Directora de Marketing:
Mayte Expósito
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 68 35. Fax: 93 303 68 31
exposito@norma-ed.es

Marketing Assistant:
Mónica Frías
Tel.: 93 303 68 36
marketing@norma-ed.es

Solicitado el control OJD

Imprime
Litografía ROSÉS

Distribuye
Hobby Press
(Tel.: 902 11 13 15)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52787-2000



www.norma-ed.es

BIENVENIDO

¡Febrero llega cargadito de monstruos! **Disney** y **Pixar** han llevado a la gran pantalla una sorprendente película protagonizada por **Mike** y **Sulley**, dos monstruos que trabajan en **Monstruos S.A.**, una empresa que se dedica a asustar humanos... Pero la buena de **Boo** entra en su mundo y arma un buen revuelo. ¡Os lo contamos todo sobre la peli en la página 34! Tampoco te puedes perder la **Zona Pokémon** de este mes, dedicada a la final mundial del JCI de **Pokémon** en EE.UU. Y, además, este mes te regalamos un fabuloso tablero y un sobre con ***staks* Pokémon**... ¡No tendrás ni un solo segundo para aburrirte, dibucolega! Como de costumbre, no hemos olvidado tu cita con nuestras secciones habituales de dibujo ¡con las que seguro que te estás convirtiendo en un pedazo de dibuartista!

SUMARIO:

1 Editorial y sumario
2 Cómics
4 El mando
6 El noticiero
9 Dibuja al personaje invitado: Los Minimonsters
12 Reportaje: Conviértete en un maestro de los Staks
16 Fantasy
19 [illegible]
[illegible] Cómo dibujar manga
24 Dibújalo
28 Zona Pokémon
34 Reportaje: Monstruos S.A.
39 Mundo Monster
40 Dale a la Game Boy
42 Cópialo: Gronaldo Bocanada y La leyenda del unicornio
46 Los consejos de Pin
48 Digimundo
53 Fox Kids Cup
54 Territorio Fox Kids
56 El personaje del mes: Piolín
60 Dibuescaparate
64 La página de Los Simpson
66 Reportaje: Y el Oscar animado se lo lleva...
68 Mundo curioso
70 Entrevista: Ágreda y Vergara
72 El profesor Chip
74 Jóvenes dibujantes
76 Reportaje: Los Simpson. luces, cámara... ¡acción!
78 Pasatiempos
80 Animalada / Soluciones

¡ÉCHALE UN OJO A TODAS NUESTRAS SECCIONES!

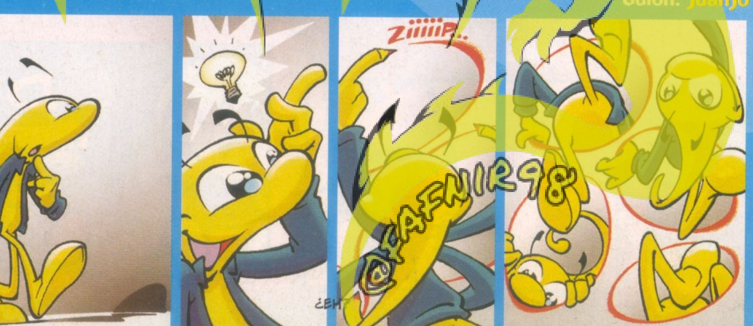


Nuestro reportaje de la página 12 te cuenta los trucos imprescindibles para que tú y tus amigos seáis los mejores entrenadores con los *staks* POKÉMON de vuestra clase. ¿Todavía no has empezado a lanzarlos? ¿A qué esperas?

pág. 12

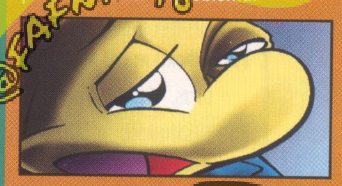
La tira de Dibu: Curiosas dibuprácticas

Guión: JuanJo Sarto. Dibujo: Juan Luis Landa

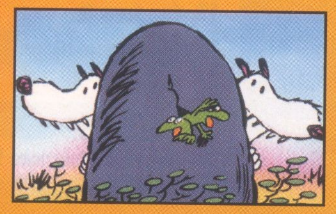


Los cómics de DIBUS

3 LA PANDILLA DE DIBU
JuanJo Sarto/Juan Luis Landa
En Mundo Dibu no se resignan a soportar las trastadas del Doctor **Fu-Mancha**. Dibu y los demás se reúnen para solucionar el problema.



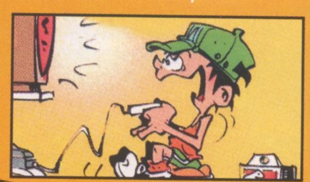
8 LOS ZORRILLOS
Deth y Corcal
Los incansables zorrillos no paran de imaginar los más diversos planes para conseguir aplacar el apetito.



10 TOM
Daniel Torres
Nuestro gigantesco amigo es algo más que el único de su especie, también es un buen compañero que siempre acudirá en tu ayuda.



14 KID PAD
Midam
¿Quién es el rey de los videojuegos? ¡**Kid Pad**! Se sabe todos los trucos de cualquier videojuego que se te ocurra. Ponle a prueba...



PEQUEÑO SPIROU → 50



Tome y Janry
La clase de gimnasia es más divertida cuando el profe sufre hilarantes despistes de vez en cuando.

18 COSMO
Daniel Torres
La gasolinera espacial está que arde y **Cosmo** sigue haciendo de las suyas. ¡El pequeño robot nunca se cansa!



22 ZOÉ EN EL PAÍS DE LAS HADAS
Agreda y Vergara
Zoé no gana para sustos últimamente... ¿Qué le ocurrirá en la historieta de este mes? ¡Descúbrelo!



24 MISTER X
Athos y Enrique Carlos
Los casos más inexplicables no tienen secretos para la privilegiada mente de nuestro detective... ¡Acompáñale, dibucolega!



38 MINI MONSTERS
David Ramírez y Estudio Caníbal
Han empezado las pruebas para la admisión de **Víctor** en la pandilla. ¿Conseguirá superarlas?

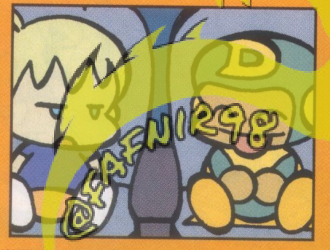
58 GRONALDO BOCANADA
Athos y Enrique Carlos
Gronaldo sigue empeñado en convertirse en caballero y Elsa le acompaña en todas sus aventuras.



52 PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti
¡Yaa! ¡**Pequeño Mosquito** está listo para librar los combates ninja más emocionantes!



52 DINOKID
David Ramírez
Ser héroe y niño a la vez no tiene por qué estar reñido. ¿Verdad, **Dinokid**?

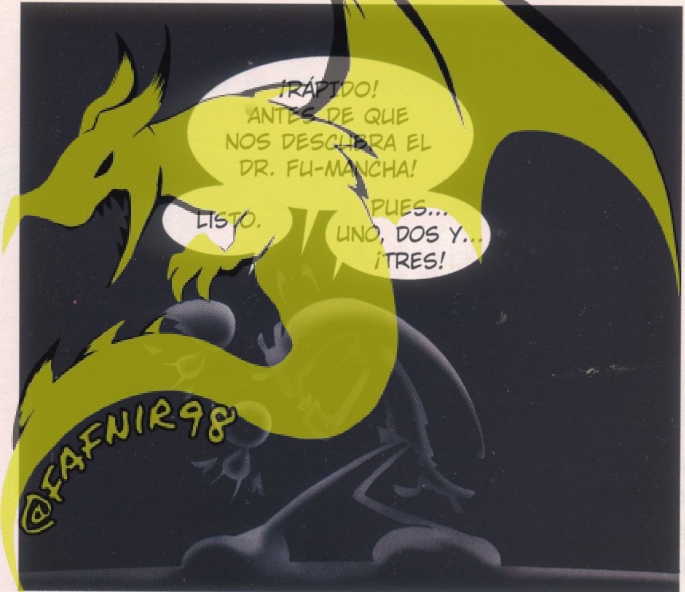


47 WILFREDO EL CABALLERO
Darío Adanti
¿Una aceituna con seis patas? **Wilfredo** encuentra seres cada vez más espectaculares.



La pandilla de DiBU

Guión: JuanJo Sarto **Dibujo:** Juan Luis Landa













El Mando ...para que no te pierdas ni una serie

Tus personajes y series preferidas siguen en la brecha, dando guerra en las cadenas de televisión y también en el mando. ¿Ya sabes cuál vas a elegir?

TOM Y JERRY

TVE-1

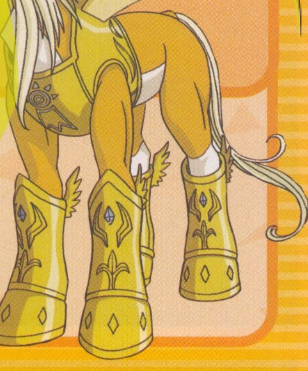
El gato y el ratón más entrañables de la pequeña pantalla te ofrecen sus aventuras en el espacio **LA HORA WARNER** los fines de semana a las 10:25 de la mañana.

DIGIMON-02



TVE-2

Encontrarás a tus monstruos digitales preferidos y a los niños elegidos en esta fascinante serie, que ha conseguido cautivar a tantos y tantos digifans.



POKÉMON

Telecinco

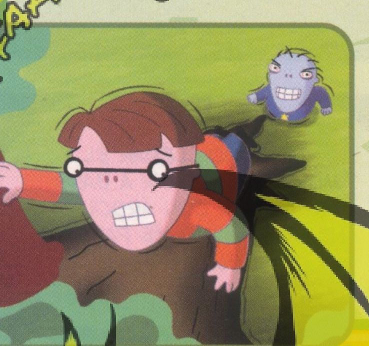
Totodile #158

¡Nunca nos cansamos de ver a los **Pokémon**! Son todos tan especiales y sus evoluciones tan sorprendentes e inesperadas que un solo capítulo sabe a poco. Mientras aguardamos la emisión de nuevos capítulos nos seguiremos deleitando con **Pokémon** como el divertido **Totodile** o el incansable **Pikachu**. Aunque también tendremos que soportar al **Team Rocket**. ¿Qué **Pokémon** elegirías para derrotarles?

LOS TERRIBLES GEMELOS CRAMP

Antena 3

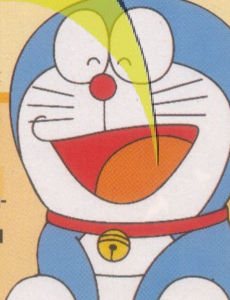
Los hermanos **Wayne** y **Lucien**, a pesar de ser gemelos, no se parecen en nada. Lo único que tienen en común es la edad, 10 años. **Wayne** se pasa el día molestando a su hermano, mientras al pobre **Lucien**, lo único que le interesa es caerle bien a la gente y salvar al mundo de las gamberradas de su "adorable hermanito". Esta serie se emite dentro del bloque **CLUB MEGATRIX**.



DORAEMON EL GATO CÓSMICO

Canal Club Super 3

El bolsillo de **Doraemon** está lleno de ingeniosos inventos que acostumbran a sacar al despistado de **Nobita** de todos los apuros en los que se encuentra. Busca a **Doraemon** y a su pandilla todos los días a las 8:55 y a las 13:10 en **Canal Club Super 3**.



LOONEY TUNES

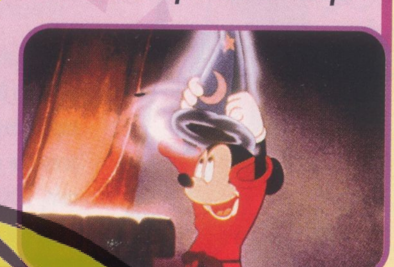
Canal +

El demonio de Tasmania, el pato **Lucas**, el conejo de la suerte... los verás a todos en los descacharrantes capítulos de los **LOONEY TUNES**, protagonizados por los divertidos personajes de la **Warner**.

FANTASÍA 2000

Disney Channel

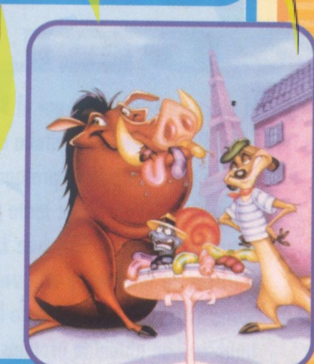
En 1940, **Disney** estrenó FANTASÍA, una recopilación de geniales cortometrajes animados donde aparecía el popular personaje **Mickey Mouse**. No se hizo una segunda parte de esta película hasta hace dos años. **FANTASÍA 2000** recuperaba piezas del original de 1940 como ***El aprendiz de brujo***. Además, se crearon nuevos cortometrajes inspirados en ambientes tan distintos como la exuberante naturaleza o una bulliciosa ciudad. No faltéis a esta cita ineludible: el 9 de febrero a las 21:00 en **Disney Channel**.



ESPECIAL SAN VALENTÍN

Toon Disney

El 14 de febrero las parejas de enamorados celebran **San Valentín**... **Toon Disney** te presenta a parejas tan divertidas como **Timón** y **Pumba** en un especial lleno de simpatía y buen humor. Para rematar el día tendrás al enérgico **Tarzán** en la pequeña pantalla. ¡No te lo puedes perder!



ESTE PERRO ES UN CRACK

Disney Channel + 1

El curso escolar acaba de empezar y el protagonista de esta historia, **Leonard**, comienza con buen pie las clases hasta que su perro **Spot** consigue ser más popular que él. Y es que **Spot** es un hueso duro de roer para su dueño... A partir del 4 de febrero, de lunes a viernes a las 9:30.

LAS NUEVAS AVENTURAS DE WINNIE DE POOH

Playhouse Disney

Este especial del osito más querido de **Disney** está dedicado a los pequeños de la casa. **Winnie**, **Tiger**, **Piglet** y compañía nos cuentan su particular visión del amor en el día de **San Valentín**, aunque algunos intentan disimular su vena romántica...14 de febrero a las 20:15.



DRAGON BALL GT

Fox Kids

Son Gokuh viaja junto a **Pan**, su nieta, y **Trunks**, el hijo de **Vegeta** y **Bulma**, en busca de las siete bolas de dragón que le permitirán volver a su estado normal. Todos los días a las 20:45.

LAS SUPERNENAS

Cartoon Network

Pétalo, **Cactus** y **Burbuja** se enfrentan a los villanos más terribles a todas horas, aunque siempre les queda un rato para jugar. De lunes a viernes a las 8:40.



LOS THORNBERRYS

Nickelodeon

Nuevos episodios de la familia de exploradores más peculiar del mundo de la animación. La familia **Thornberry** vive disfrutando cada segundo con la naturaleza. De lunes a viernes a las 16:25 a partir del 4 de febrero.

Estreno de cine

PETER PAN
EN EL REGRESO AL PAÍS DEL NUNCA JAMÁS

Estreno: 15 de marzo

Llega la esperadísima segunda parte de PETER PAN, un popular clásico de **Disney**. Ver de nuevo en acción a **Peter Pan**, **Campanilla**, al **Capitán Garfio** o a los encantadores niños perdidos es, sin duda, irresistible.



[[El Noticiero]]

LOS GANADORES DEL EURO

El concurso organizado por el Banco Central Europeo **¿Quieres ser una estrella del euro?** invitaba a todos los niños y niñas entre 8 y 12 años a ser los primeros protagonistas de la nueva moneda europea. Como se podía participar tanto por Internet como por correo, hay dos ganadores: **Rubén Sánchez Labiano** (Pamplona), que concursó a través de Internet, y **Miguel Hernández Álvarez** (Micra-Santa Cruz, La Palma), que lo hizo por correo. 102 niños más también han obtenido premios y el honor de ser, durante el mes de enero, las estrellas del euro. Los ganadores del primer premio se llevaron un viaje a Frankfurt, y una vez allí cada uno recibió un juego completo de billetes de euro. ¡Felicidades a todos los participantes!

PROTAGONISTA DEL CANAL DURANTE UNA SEMANA

El canal digital sólo para niños **Nickelodeon** premió a uno de sus espectadores convirtiéndolo en el protagonista del canal durante una semana. **José Alberto Rueda** (Rubí, Alicante) fue el afortunado ganador del concurso **Vuelta a clase** y su premio consistió en la grabación de 16 piezas que luego se emitirán en el canal. **José Antonio** ha presentado algunos de los programas que más le gustan y, además, ha dado su opinión sobre temas muy interesantes para los chicos y chicas de su edad.



PARÍS 2002

La temporada de invierno ofrece nuevas y divertidas actividades a todos lo que visitéis el parque temático europeo de **Disney**. **Mickey** y compañía interpretarán entretenidas obras de teatro cinco veces al día en el Chaparral Theatre y, cada noche, La Cabalgata Eléctrica desfilará con todo su cortejo en el Main Street U.S.A. Asiste a este gran espectáculo junto a los personajes más entrañables de la factoría de sueños **Disney**.





SPIDERMAN EXTENDIÓ SUS REDES EN MADRID
Durante la víspera de Reyes, uno de los superhéroes más esperados por todos, **Spiderman**, visitó Madrid. Estuvo presente en las celebraciones y los actos previstos y, además, hizo las delicias de los niños repartiendo rregalos. ¡Menuda competencia para los **Reyes Magos**!

LA BSO DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, DISCO DE ORO
Con más de 50.000 copias vendidas en España y más de un millón de compactos vendidos en todo el mundo, la banda sonora original de la primera película de la trilogía de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, **LA COMUNIDAD DEL ANILLO**, ya es disco de oro.

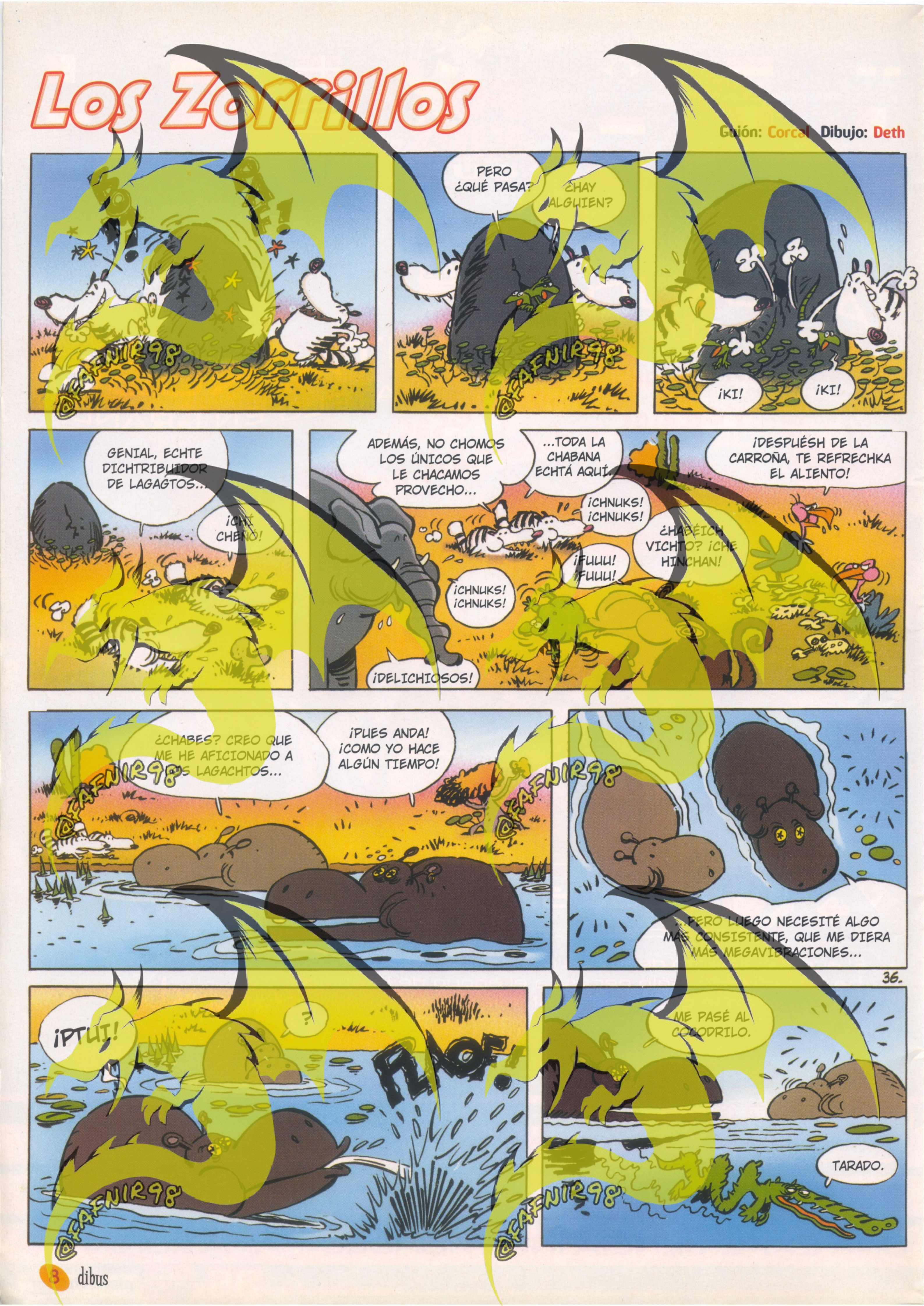
II EDICIÓN DEL CONCURSO MUNDIAL DE CIBERCUENTOS
Cibal Multimedia ha organizado la segunda edición del popular concurso mundial de cuentos por Internet. Si quieres enviar tu cibercuento, visita la página web del Club de Pipo, **www.pipoclub.com**, antes del 31 de julio. Se seleccionarán entre 10 y 15 cuentos, y además de muchos otros premios, el ganador tendrá la oportunidad de ver publicado su cuento.

DORAEMON LLEGA EN VÍDEO Y DVD
El gato cósmico y todos sus amigos (**Nobita**, **Suneo**, **Gian**, **Shizuka**) llegan en vídeo y DVD en marzo con su nueva película DORAEMON Y EL SECRETO DEL LABERINTO. ¡El próximo mes te contamos más!



LAS PRIMERAS FIGURAS DE STAR WARS: EPISODIO II
Aunque el segundo episodio de la nueva trilogía de STAR WARS, EL ATAQUE DE LOS CLONES, no se estrenará hasta mayo, ya se pueden ver las primeras figuras de sus protagonistas (**Obi Wan**, la **Princesa Amidala** y **Anakin Skywalker**) al otro lado del océano.


FOX KIDS CUP
presentada por:
DANONE
Natillas
¡APLAUDE, GRITA, RUGE!
ANIMA A TU EQUIPO Y PÁSATELO EN GRANDE
habrá grandes sorpresas
regalos y divertidas actividades
buscamos afición
El acontecimiento deportivo más importante del mundo infantil ha comenzado. Sólo necesita el apoyo de la afición.
Y ¿a quién le gusta el fútbol más que a ti?
¡Síguenos!
FOX KIDS
Conéctate y sigue los resultados
www.foxkids.es
www.foxkids.es/fkcup
ANIMA A TU EQUIPO
1ª Convocatoria: Sevilla - 26 y 27 de enero - Estadio Olímpico de Sevilla
2ª Convocatoria: Madrid - 2 y 3 de febrero - La Peineta
3ª Convocatoria: Barcelona - 16 y 17 de febrero - Planet Fútbol (Avda. Mª Cristina)
UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE Y APASIONANTE
as
planetfutbol®
@FAFNIR98



Los Zorrillos
Guión: Corcal Dibujo: Deth
PERO ¿QUÉ PASA?
¿HAY ALGUIEN?
¡KI!
¡KI!
GENIAL, ECHTE DICHTRIBUIDOR DE LAGAGTOS...
¡CHÍ CHEÑO!
ADEMÁS, NO CHOMOS LOS ÚNICOS QUE LE CHACAMOS PROVECHO...
...TODA LA CHABANA ECHTÁ AQUÍ.
¡CHNUKS! ¡CHNUKS!
¡FUUU! ¡FUUU!
¡CHNUKS! ¡CHNUKS!
¡DELICHIOSOS!
¡DESPUÉSH DE LA CARROÑA, TE REFRECHKA EL ALIENTO!
¿HABÉICH VICHTO? ¡CHE HINCHAN!
¿CHABES? CREO QUE ME HE AFICIONADO A ...S LAGACHTOS...
¡PUES ANDA! ¡COMO YO HACE ALGÚN TIEMPO!
...PERO LUEGO NECESITÉ ALGO MÁS CONSISTENTE, QUE ME DIERA MÁS MEGAVIBRACIONES...
36.
¡PTUI!
?
FLAOF!
ME PASÉ AL COCODRILO.
TARADO.



Dibuja al personaje invitado en...
MINIMONSTERS
¡Todavía puedes enviar tus personajes para el cómic Minimonsters, dibuartista! Te recordamos que estamos buscando nuevos talentos entre nuestros lectores para incluir personajes de vuestra invención en nuestros cómics. La primera propuesta es que te inventes un personaje para que aparezca en Minimonsters con Víctor, Frank y los demás. ¿Vas a perderte una oportunidad así? ¡No te lo pienses más y corre al tablero de dibujo!
Inventa un personaje para el cómic MINIMONSTERS junto con su ficha técnica y si eres el afortunado, David Ramírez adaptará e incluirá a tu personaje en una página de MINIMONSTERS y, además, te llevarás un fabuloso lote de cómics.
ENVÍANOS TUS PERSONAJES Y PODRÁS GANAR...
¡¡UN FANTÁSTICO LOTE DE CÓMICS!!
No olvides que...
El personaje debe ser una creación original, es decir, inventado por ti.
Tienes que escribir una historia para él y también definirnos su personalidad (en medio folio aproximadamente).
La historia debe tener relación con el cómic MINIMONSTERS.
Envíanos tu personaje y su ficha técnica junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Sección DIBUJA AL PERSONAJE INVITADO EN MINIMONSTERS. Inventa un personaje con su ficha técnica para el cómic de MINIMONSTERS.
Nombre
Apellidos
Edad
E-mail
Teléfono
Calle
Número
Piso
Puerta
Población
Código Postal
Provincia
Sección DIBUJA AL PERSONAJE INVITADO EN... MINIMONSTERS
Revista ¡Dibus!
c/Fluvià, 89
08019 Barcelona


TOM
Daniel Torres
CRACK!
CROCK!
¡CRACK!
DANIEL TORRES


CLUB SUPER 3
@FAFNIR98
Un canal producido por Media Park
Emitido en :
vía digital
Quiero
MENTA



CONVIÉRTETE EN UN MAESTRO DE LOS STAKS POKÉMON

Johto League Champions

¡Dibus! te regala este mes un sobre con *staks* POKÉMON y un estupendo tablero magnético para que te inicies en este nuevo juego...

¡Adelante, entrenador! ¡Practica tu puntería para ser el mejor! No te lo pienses más y estrena tu tablero, Pokéfan. Ya sabes que puedes ganar un montón de *staks* si aciertas en el blanco. ¡Conviértete en el mejor lanzador de *staks* del cole!

EL RETO DE LA DISTANCIA

Existen muchas maneras de jugar con los *staks* y una de las más interesantes, sin duda alguna, es duplicar e incluso triplicar la distancia entre el tablero y tú. Primero, prueba con una distancia de 50 cm para jugar las primeras partidas hasta que le cojas el tranquillo a lanzar los *staks*. Cuando ya te hayas familiarizado con ellos, con su peso y con las divisiones del tablero, ya puedes empezar a alejarte de éste. Prueba con las siguientes distancias: 1 m, 1m y 0,5 m y 2m.

TRUCO:

Los megas pesan más. Con ellos tienes muchas posibilidades de acertar en el blanco que elijas.



ATRÁPALOS A TODOS... ¡SI PUEDES!

Si quieres darle emoción a las partidas que juegues con tus amigos, coloca a un compañero al lado del tablero. ¿Sabes qué es un *catcher*? Sí, exacto, se utiliza en el béisbol y es el jugador que se coloca detrás del bateador contrario y recoge las pelotas que éste no consigue acertar. Así pues, el jugador que está al lado del tablero... ¡será un *catcher* de *staks*! Cuando tú los lances, él intentará atraparlos con una mano. Cambiad los turnos, de modo que cada uno tenga la posibilidad de ser lanzador y *catcher*. ¡Ya verás qué divertido!

LÁNZALOS por familias

Si no quieres utilizar unos **Pokémon** cualquiera para jugar, elige familias para personalizar tu juego. Si no lo haces y sois varios jugadores, piensa que podéis llegar a confundir vuestros *staks*. En cambio, si cada uno juega con tipos de **Pokémon** distintos (de agua, psíquicos, tipo roca, de fuego...), esto no ocurrirá. ¡Ya tienes otra forma de jugar con los *staks*!

Las mejores Jugadas

¡GANAS 5 STAKS!

El centro del tablero

Si el stak cae sobre **Pikachu**, es decir, en el centro del tablero, recibirás 5 *staks* de cada jugador. ¡Cuántos!

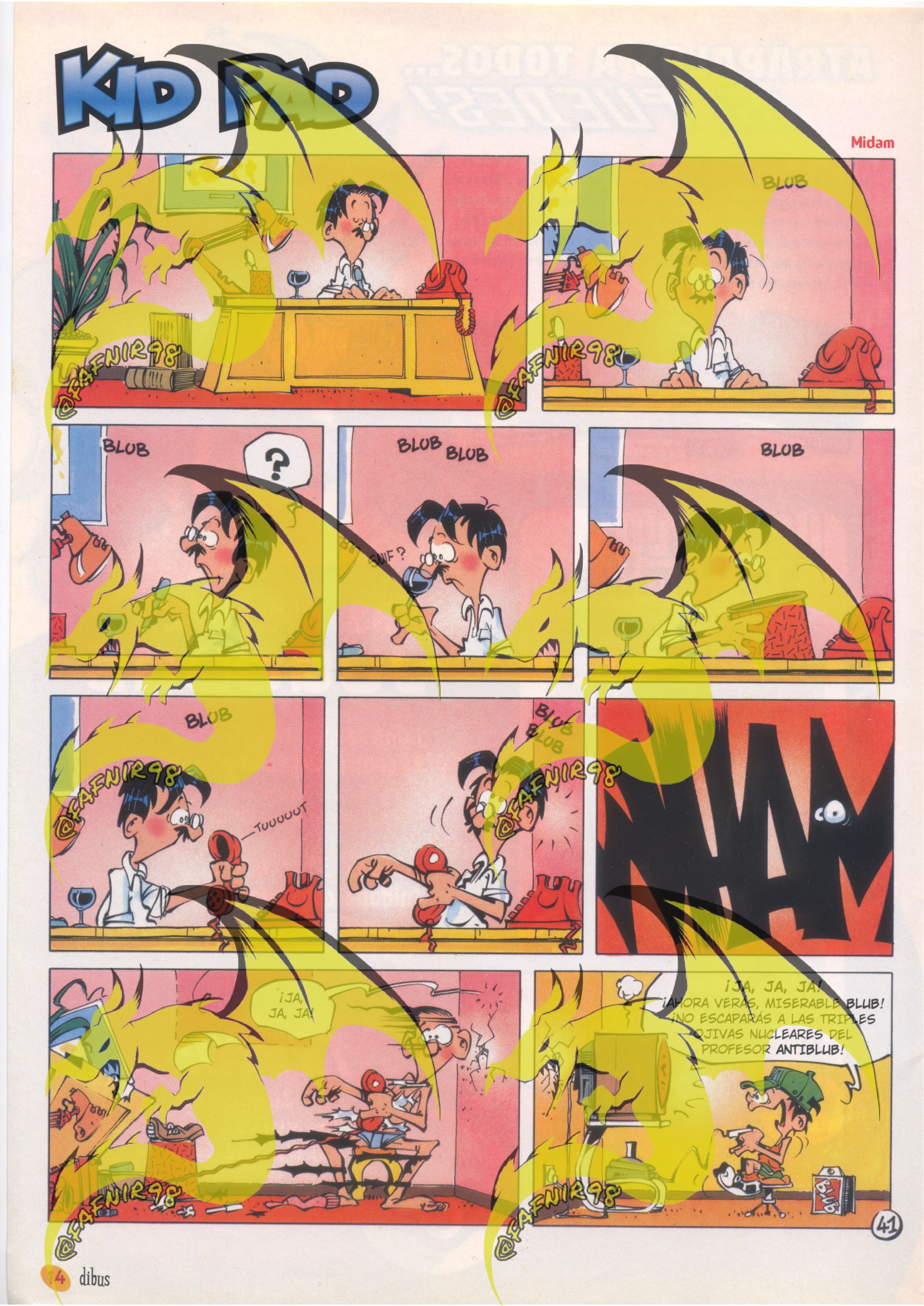
¡GANAS 3 STAKS!

Cuidado con Totodile

Ten cuidado cuando intentes darle a las casillas de los 3 puntos, ya que **Totodile** las vigila cuidadosamente. Si caes sobre él... no habrás ganado nada.

TRUCO:

Juega con los staks "repes". Así podrás completar tu colección con más rapidez.


KID PAD
Midam
BLUB
BLUB
?
BLUB BLUB
SNIF?
BLUB
BLUB
TUUUUUT
¡JA, JA, JA!
¡JA, JA, JA!
¡AHORA VERÁS, MISERABLE BLUB!
¡NO ESCAPARÁS A LAS TRIPLES OJIVAS NUCLEARES DEL PROFESOR ANTIBLUB!
BLUB
41
@FAFNIR98


DIBU CONCURSO
The WB shield is a trademark of and © Warner Bros.
Los personajes de Warner Bros. están llenos de vitalidad y se persiguen organizando locas carreras o ideando las travesuras más divertidas que puedas imaginar.
Sorteamos cinco Super Packs de vídeos.
Si quieres conseguir uno, responde a esta pregunta:
¿Cómo se llama el personaje más rápido de Warner Bros.?
¡Encuentra las pistas secretas en esta página!
"Es un pájaro, pero no puede volar"
"Su eterno enemigo siempre usa productos de la marca Acme"
REGALO RELOJ LOONEY TUNES
Lo Mejor de PATO LUCAS
Lo Mejor de COYOTE y CORRECAMINOS
Lo Mejor del DEMONIO DE TASMANIA
Lo Mejor de SPEEDY GONZALES
Lo Mejor de PORKY
Lo Mejor de SILVESTRE
Lo Mejor de GALLO CLAUDIO
ANUNCIADO EN TV
PVP 9.995 PTS
tve
LA HORA WARNER
Puedes ver todos estos personajes en La Hora Warner de TVE, los sábados y domingos a las 10 h.
Colección Looney Tunes ya a la venta en exclusiva en tiendas El Corte Inglés.
Envíanos tu respuesta junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Tienes de plazo hasta el 28 de febrero.
DIBUCONCURSO Warner Bros.
Revista ¡Dibus!
C/Fluvia, 89
08019 Barcelona
DIBUCONCURSO WARNER BROS.
¿Cómo se llama el personaje más rápido de Warner Bros.?:
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros. (s01)
TOM AND JERRY and all related characters and elements are trademarks of and © Turner Entertainment Co. (s01)
@FAFNIR98



Fantasy

Harry Potter

En el CHAT con Ron y Hermione

Ruper Grint (Ron) y Emma Watson (Hermione) estuvieron en el chat con los chicos de AOL (America Online) Live, en Estados Unidos. Éstas son las preguntas más interesantes que les formularon, y los comentarios de estos dos jóvenes actores sobre algunos aspectos de la película.

¿Emma, qué es lo que más te ha gustado de participar en la película?

Emma: Lo que más me gustó fue la gente con la que trabajé, las localizaciones y lo bien que lo pasé actuando.

¿Qué personaje es vuestro preferido?

Rupert: Pues... **Ron**, porque se parece mucho a mí. Tenemos el mismo pelo, odio las arañas tanto como él y... ¡me encantan los dulces!

Los dos mejores amigos de Harry en una escena de la película.

Y... ¿Cuál creéis que fue el personaje que daba más miedo?

Rupert: Eso es obvio. ¡**Voldemort**!

Emma: Pues.... **Hermione**. ¡No! ¡Bromeaba! Era **Voldemort**.

Si jugárais al quidditch ¿qué posición ocuparíais?

Rupert: Sería golpeador.

Emma: Pues yo creo que sería cazador. Me parece que es más divertido estar en esa posición porque tienes más libertad de movimiento.

Si pudiérais quedaros con un objeto de producción, ¿qué elegiríais?

Emma: Quizás, una de las piezas del ajedrez de magos.

Rupert: ¡Me encantaría quedarme con las golosinas!

Las grageas de todos los sabores que utilizásteis en la película... ¿realmente tenían todos los sabores?

Rupert: Algunas sabían incluso a vinagre, a hierba... Aunque otras estaban muy buenas como las de sabor a frutas. ¡Sí, realmente las había de todos los sabores!

De las escenas en las que habéis participado ¿cuál os ha parecido mejor?

Rupert: Me encanta la escena del ajedrez de magos gigante. Pero también me gustan las escenas que ocurren dentro de Hogwarts.

Emma: Yo me quedaría con la escena del troll porque era la que más peligro suponía para mi personaje.

•NOVEDADES •NOVEDADES •NOVEDADES

EL DICCIONARIO DEL MAGO

Por: Allan Zola Kronzek y Elizabeth Kronzek.
Edita: Ediciones B (Grupo Zeta).

En el mundo de **Harry Potter** existen toda clase de objetos mágicos y seres fantásticos. Bolas de cristal, *Grindylows, Boggarts...* Encontrarás extensas definiciones sobre asignaturas que se imparten en Hogwarts como la Aritmancia, que tanto le gusta a **Hermione**, o hechos tan curiosos como que **Nicolás Flamel**, el alquimista que descubrió la piedra filosofal, es un personaje real. **El diccionario del mago** te cuenta de qué mitologías proceden todos estos objetos y seres sobre los que te has hecho un montón de preguntas después de leer los cuatro libros publicados de **Harry Potter**.



Mattimeo

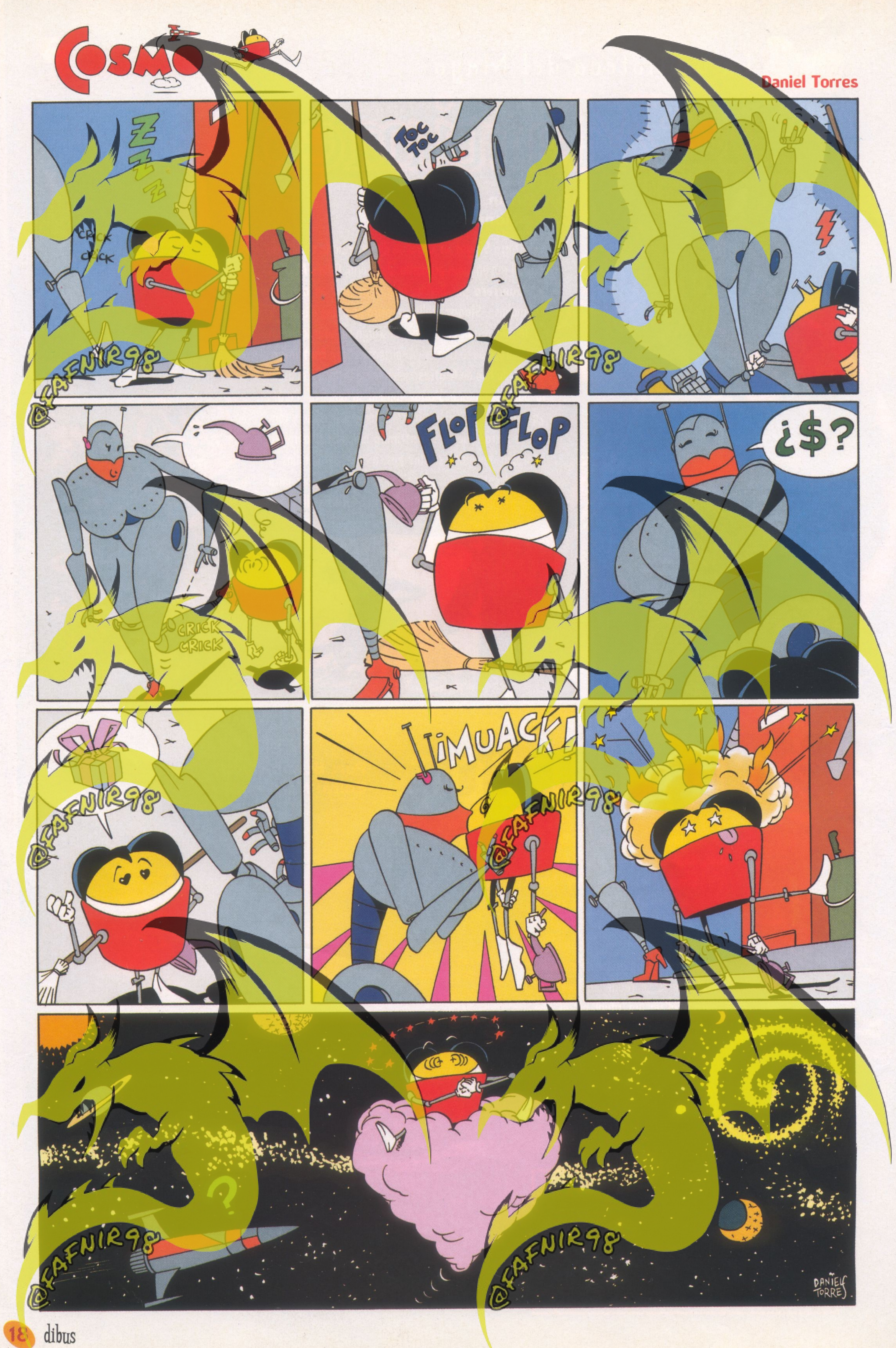
Por: Brian Jacques
Edita: Montena Fantasy

El malvado zorro **Slagar el Cruel** se dirige hacia la abadía de **Redwall** con un único propósito: destruirla. Odia a **Matías el Guerrero** por hechos que ocurrieron en antiguas batallas... **Slagar** oculta su rostro bajo una inquietante máscara arlequinada y descarga su furia sobre los infelices que se cruzan en su camino. Será **Mattimeo**, el valiente hijo de **Matías**, quien tome cartas en el asunto para evitar que **Slagar** cumpla su objetivo. Pero... ¿qué podrá hacer el joven ratón frente al terrible y rencoroso zorro? Mientras **Mattimeo** empieza a labrar su propia leyenda, asistiremos a nuevas batallas y enfrentamientos decisivos que cambiarán para siempre el curso de la historia de **Redwall** .

Brujaverde

Por: Susan Cooper
Edita: Montena Fantasy

¿Os acordáis de los chicos de **SOBRE EL MAR, BAJO LA TIERRA**? ¡Claro que sí! son **Simon**, **Jane** y **Barney**. Pues ahora se embarcan en una nueva aventura que empieza en casa del tío **Merry**, en Trevissick, Cornualles. Todos los años, un grupo de misteriosas mujeres se reúne en Trevissick para realizar un ritual en el que construyen un muñeco con hojas y ramas al que llaman **Brujaverde**... Nuestros tres amigos tienen dos misiones: la primera es encontrar el Grial, que se encuentra bajo el poder de seres malignos, y la segunda, descubrir el misterio de **Brujaverde**.


COSMO
Daniel Torres
Z Z Z
CRICK CRICK
TOC TOC
FLOP FLOP
¿$?
CRICK CRICK
¡MUACK!
DANIEL TORRES

CLUB SUPER 3

digital

No te puedes perder las nuevas series de canal Club Super 3, dibucolega, porque están llenas de espectaculares personajes como Akko, una chica con poderes mágicos, o como los insectos de Santo Bugito, a cual más curioso.

EL SECRETO DE AKKO

¿Todavía no conoces a **Akko**? ¡Pues atento a su historia, que es la mar de emocionante! Al cumplir 10 años, **Akko** recibe un regalo de su familia, un espejo de mano que, sin querer, rompe al poco tiempo de recibir. Desconsolada, **Akko** entierra los fragmentos del espejo y... ¡cuál es su sopresa al recibir otro regalo de parte del espíritu del espejo! Éste es una estupenda polvera que permitirá a **Akko** transformarse en lo que desee. Sólo hay una condición: nadie debe verla tranformarse porque, si no, nunca más volverá a reflejarse en un espejo.

CADA DÍA A LAS 7:35, 14:30 Y 19:35, DESDE EL 1 DE FEBRERO.

EL OSITO LA PELÍCULA

Al otro lado de la Colina del Pudding, se extiende un bosque misterioso en el que todavía viven muchos animales en estado salvaje. En el arroyo que está cerca de la colina, Osito conoce a uno de ellos llamado **Cub**, otro osito como él al que invita a su casa. Esta película está basada en una serie que lleva el mismo título y en los famosos libros escritos por **Else Homelund Minarik** e ilustrados por **Maurice Sendak**.



SANTO BUGITO

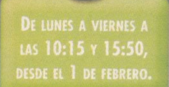
¿Dónde está la población de Santo Bugito? Según sus creadores (el estudio **Klasky Csupo**, conocido por dar vida a **RUGRATS, AVENTURAS EN PAÑALES**) entre Texas y México. En este lugar vive una colonia de insectos, instalada en una ciénaga en la que han construido su pueblecito, bajo el sol abrasador. Su día a día está lleno de bromas y situaciones cómicas que, sin duda, te harán reír un buen rato.



DE LUNES A VIERNES A LAS 10:15 Y 15:50, DESDE EL 1 DE FEBRERO.

MOOMIN

La finlandesa **Tove Jansson** es la creadora de los trolls más apacibles del mundo, los **Moomins**, que, además, tienen forma de hipopótamo. El valle **Moomin** es el pacífico lugar en el que viven estos curiosos seres y donde protagonizan entretenidas aventuras que van a encantar a los más pequeños de la casa.



Club Super 3 está producido por Media Park y se emite


CÓMO DIBUJAR MANGA
CÓMO DIBUJAR MANGA
3 Aplicación y práctica
NORMA Editorial
biblioteca creativa
¿DAMOS UNA VUELTA EN COCHE?
Seguro que vuestros personajes, en un momento u otro, necesitarán desplazarse, y para ello nada mejor que un buen coche, ¿verdad? "¡Ah! ¡dibujar un coche! ¡qué difícil!", podrías decirnos. Pues aquí tienes, paso a paso, todo lo que necesitas saber para dibujar un fabuloso coche. Genial, ¿no?
Línea para determinar la posición del espejo retrovisor
En primer lugar, bosqueja la forma del coche aprovechando la forma de la caja, para que no salga desproporcionado.
Para ajustar la perspectiva, piensa también en las partes que no se ven.
La parte delantera se parece a la cara de un personaje, así que atiende a sus características.
Traza una línea central para prestar atención a la simetría.
Entinta el dibujo. Pon mucho cuidado en el uso de la plumilla.
Degradado suave
Tramas de puntos del 10%
Entinta las ruedas utilizando plantillas.
Con sólo aplicar un poco de brillo, quedará muy real.
Dos tramas superpuestas de textura arenosa.
Dos tramas superpuestas de distintos granulado.
La parte de las luces presenta dificultades.
Tras trazar líneas completas, moja la plumilla en tinta blanca.
Por último, traza algunas líneas.
TRUCO
Para conseguir una mayor sensación de realismo en los faros de nuestro coche, traza unas cuantas líneas paralelas con gouache blanco utilizando la plumilla y una regla. ¡Ya verás qué chulo te queda!
¡Ya está a la venta "Cómo dibujar manga 3" de Norma Editorial!
@FAFNIR98



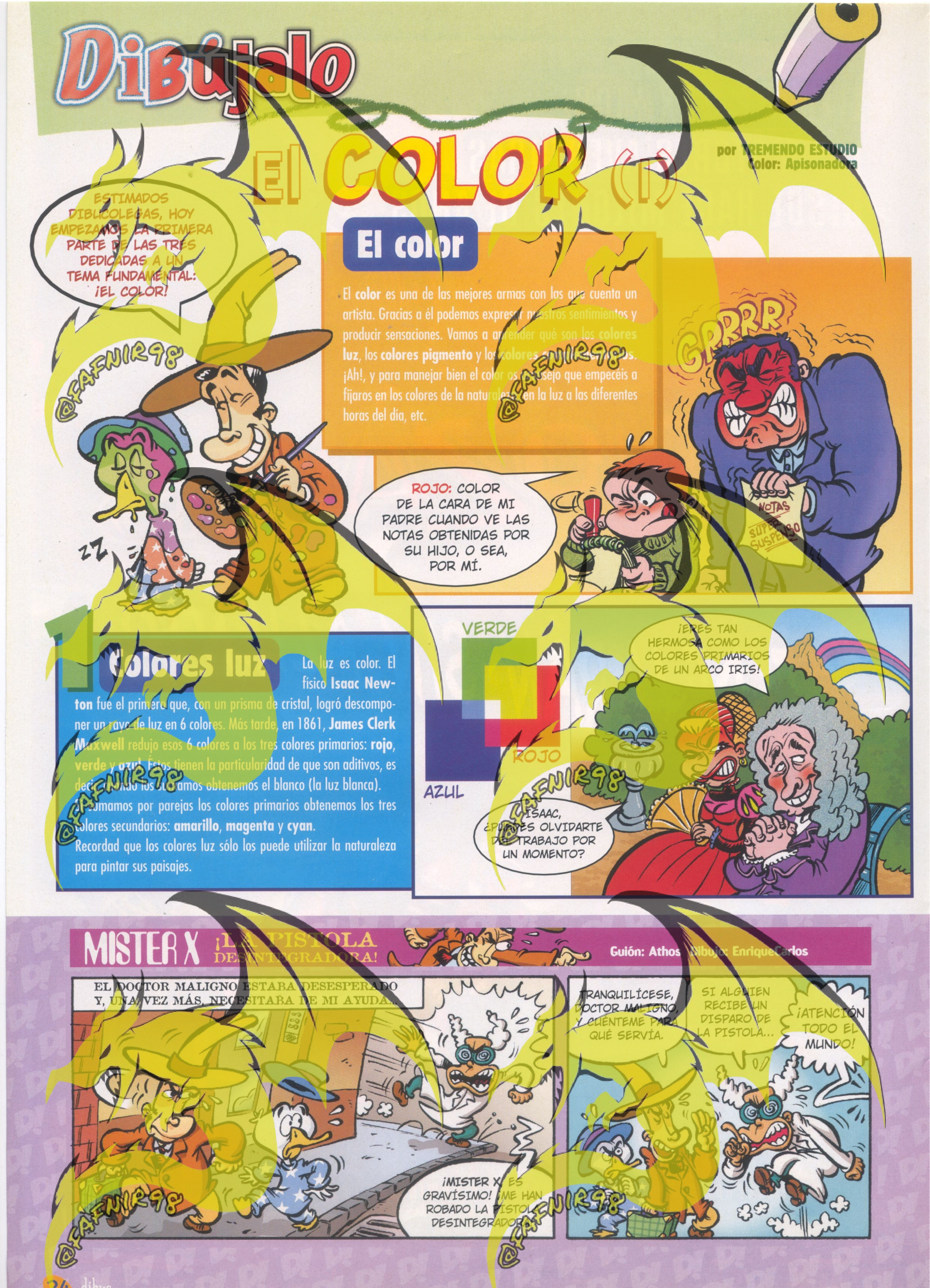
¡Atrévete a dibujar tus propios mangas!
CÓMO DIBUJAR MANGA
1. Personajes
CÓMO DIBUJAR MANGA
2
Técnicas
¡Aprende todos los secretos del cómic japonés!
2. Tecnicas
NORMA Editorial
Aprende todas las habilidades y trucos del estilo de cómic más sensacional de los últimos tiempos.
CÓMO DIBUJAR MANGA
3
Aplicación y práctica
NORMA Editorial
biblioteca creativa
nº 3 ya a la venta
CÓMO DIBUJAR ANIMALES
MANLEY
www.manley.es
Las ceras de los artistas
MANLEY
24
MANLEY
15
MANLEY
72
MANLEY
48
CERAS Acuarelables
20
@FAFNIR98

Zoé en el país de las hadas

Guión y color: Vergara Dibujo: Ágreda



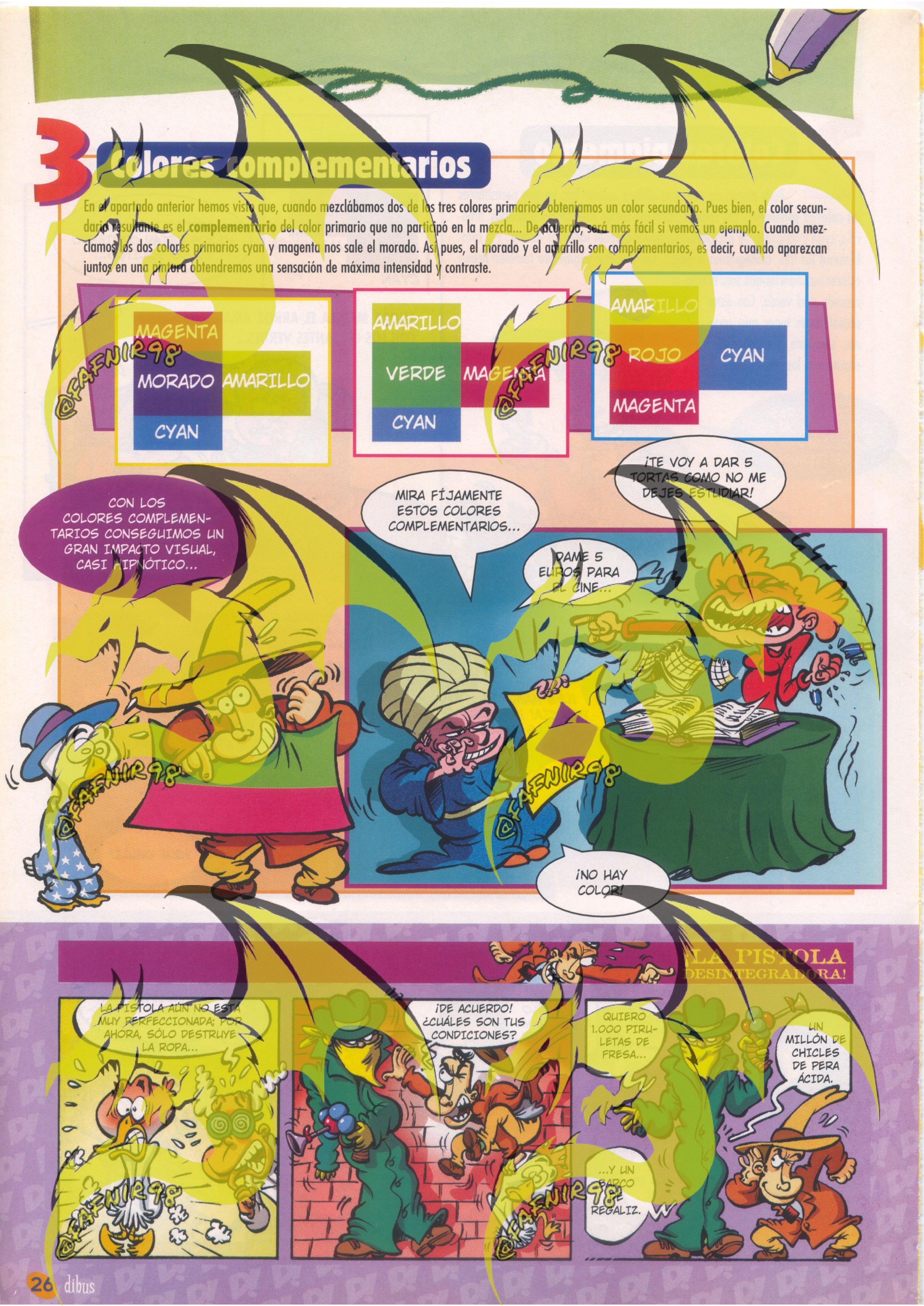

LLEGAN A FOX KIDS
LAS MAYORES AVENTURAS
DESDE HACE MILONES DE AÑOS
DINOZAURS
TE DEJARÁN SIN ALIENTO
De lunes a viernes a las 19:35 y sábados y domingos a las :40 h.
FOX KIDS
TM
www.foxkids.es
supercable auna
Canarias Telecom auna
ONO
med
R
retena
reteriojo
ABLE
SATÉLITE
CANAL DIGITAL
vía
@FAFNIR98


Dibújalo
El COLOR (I)
por TREMENDO ESTUDIO
Color: Apisonadora
ESTIMADOS DIBUCOLEGAS, HOY EMPEZAMOS LA PRIMERA PARTE DE LAS TRES DEDICADAS A UN TEMA FUNDAMENTAL: ¡EL COLOR!
El color
El color es una de las mejores armas con las que cuenta un artista. Gracias a él podemos expresar nuestros sentimientos y producir sensaciones. Vamos a aprender qué son los colores luz, los colores pigmento y los colores complementarios. ¡Ah!, y para manejar bien el color os aconsejo que empecéis a fijaros en los colores de la naturaleza, en la luz a las diferentes horas del día, etc.
GRRRR
ROJO: COLOR DE LA CARA DE MI PADRE CUANDO VE LAS NOTAS OBTENIDAS POR SU HIJO, O SEA, POR MÍ.
NOTAS
SUPER SUSPENSO
ZZ
1 Colores luz
La luz es color. El físico Isaac Newton fue el primero que, con un prisma de cristal, logró descomponer un rayo de luz en 6 colores. Más tarde, en 1861, James Clerk Maxwell redujo esos 6 colores a los tres colores primarios: rojo, verde y azul. Éstos tienen la particularidad de que son aditivos, es decir, cuando los sumamos obtenemos el blanco (la luz blanca).
Si sumamos por parejas los colores primarios obtenemos los tres colores secundarios: amarillo, magenta y cyan.
Recordad que los colores luz sólo los puede utilizar la naturaleza para pintar sus paisajes.
VERDE
ROJO
AZUL
¡ERES TAN HERMOSA COMO LOS COLORES PRIMARIOS DE UN ARCO IRIS!
ISAAC, ¿PUEDES OLVIDARTE DEL TRABAJO POR UN MOMENTO?
MISTER X ¡LA PISTOLA DESINTEGRADORA!
Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos
EL DOCTOR MALIGNO ESTABA DESESPERADO Y, UNA VEZ MÁS, NECESITABA DE MI AYUDA...
¡MISTER X, ES GRAVÍSIMO! ME HAN ROBADO LA PISTOLA DESINTEGRADORA
TRANQUILÍCESE, DOCTOR MALIGNO, Y CUÉNTEME PARA QUÉ SERVÍA.
SI ALGUIEN RECIBE UN DISPARO DE LA PISTOLA...
¡ATENCIÓN TODO EL MUNDO!
@FAFNIR98
24 dibus


2
Colores pigmento
Para pintar, no podemos utilizar colores luz, ya que necesitamos los colores pigmento. Los colores pigmento tienen tres colores primarios: amarillo, cyan y magenta. Al mezclarlos podemos obtener todos los colores. Y si combinamos los tres, conseguimos el negro. Los colores pigmento también tienen colores secundarios que son: el rojo, el morado y el verde. Con éstos obtendremos tonos más oscuros. ¡Anímate a mezclarlos y alucina con los resultados!
LOS COLORES PIGMENTO SON LOS QUE COMPRAS EN LAS TIENDAS.
AMARILLO
MAGENTA
CYAN
CARIÑO, NUESTROS HIJOS ESTÁN COMIENDO ELLOS SOLITOS...
AHORA MEZCLA EL ARROZ AMARILLO CON LOS GUISANTES VERDES...
EL EXPERIMENTO
Métete en la habitación, cierra las puertas y baja las persianas hasta que te quedes a oscuras. Ahora deja pasar tan sólo un fino rayo de luz. Coloca un prisma de cristal en la trayectoria del rayo de luz y comprueba cómo el rayo, antes de tocar el prisma, es una luz blanca y después de pasar por él se parte en seis rayos de colores: los tres primarios: (rojo, verde y azul) y los tres secundarios (amarillo, magenta y cyan). Enséñaselo a tus amigos. ¡Creerán que eres un mago!
¡LES HABLA LA POLICÍA! ¡SALGAN CON LAS MANOS EN ALTO!
¡NO CREO QUE SEA EL MOMENTO PARA JUEGUECITOS!
¡QUÉ CHULI!
¡LA PISTOLA DESINTEGRADORA!
¡ME LLAMO TIODURO Y TENGO UNA PISTOLA QUE HACE PUPITA!
¡ESE TIPO TIENE MI PISTOLA!
¡GRRR! ¡DÉJAMELO A MÍ! ¡SE VA A ENTERAR!
¡ÉL ES EL LADRÓN!
¡EH, TÚ, DEVUÉLVEME LA PISTOLA, Y TE PERDONO LA VID...AAGH!
@FAFNIR98
dibus 25

3 Colores complementarios

En el apartado anterior hemos visto que, cuando mezclábamos dos de los tres colores primarios, obteníamos un color secundario. Pues bien, el color secundario resultante es el **complementario** del color primario que no participó en la mezcla... De acuerdo, será más fácil si vemos un ejemplo. Cuando mezclamos los dos colores primarios cyan y magenta nos sale el morado. Así pues, el morado y el amarillo son complementarios, es decir, cuando aparezcan juntos en una pintura obtendremos una sensación de máxima intensidad y contraste.



Pasa el rato con el pato Torcuato

¡NO HAY COLOR!

Demuestra todo lo que has aprendido con los colores. Coge de tu caja de colores el AZUL, el MAGENTA y el AMARILLO ¡Sólo éstos! Si quieres conseguir un color secundario, deberás juntar los dos colores primarios que lo componen.

- PIEL: VERDE
- ROPA: MORADO

- PIEL: CYAN
- PELOS: NARANJA

- PIEL: NARANJA
- DIENTES Y OJOS: NARANJA

- PIEL: VERDE
- ZAPATOS: NARANJA

¡PSST! EL CHIVATAZO

Que me han dicho que a lo largo de la historia muchos han sido los artistas que han estudiado y experimentado con los colores. Por ejemplo, **Henri Matisse**, **André Derain** y **Maurice de Vlaminck** crearon un estilo de pintura llamado **Fauvismo**, que consistía en utilizar los colores complementarios para conseguir obras con colores muy potentes y de máximo contraste.

¡ESTOS CUADROS DESPIERTAN A CUALQUIERA!

"El puente de Wenstminster"
André Derain





SUPER TRAINER SHOWDOWN

LA FINAL MUNDIAL DEL JCI DE POKÉMON

En este número os relatamos una crónica especial de la STS, ya que el pasado 1 y 2 de diciembre se celebró en San Diego nada más y nada menos que la final mundial del JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES DE POKÉMON. ¡527 entrenadores de 18 nacionalidades distintas se dieron cita para disputar las partidas más emocionantes!

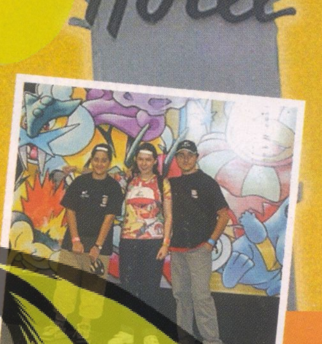
Tal como lo lees, dibucolega, **¡Dibus!** se fue hasta San Diego (en la Costa Oeste de EE.UU.) para asistir a la **STS** (**Supertrainer Showdown**), un acontecimiento muy especial ya que en él se reunieron niños y niñas de todo el mundo que eran campeones nacionales del JCI de **POKÉMON** en sus respectivos países. Estos habían ganado la asistencia a la **STS** (con tres victorias de ventaja), una estancia en el lujoso hotel **Regency Plaza** (situado cerca del Convention Center) y una visita al famoso delfinario **Sea World**.

El evento se celebró en el **San Diego Convention Center** y allí hablamos e intercambiamos impresiones con los Pokéfans y también con los campeones españoles: **Beatriz García González** (13 años, Madrid), **Luis Antonio Couto Gómez** (13 años, Villajoyosa) y **Francisco Gómez Carbó** (22 años, Valencia). **Beatriz** y **Luis Antonio** participaban en la categoría de 11 a 14 años y **Francisco** en el torneo senior. Os contaremos cómo son nuestros campeones y también cuál fue el resultado de la **STS**.

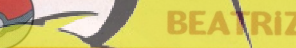








LOS PARTICIPANTES ESPAÑOLES



BEATRIZ

Ella obtuvo el primer puesto en la categoría de 13 a 14 años en la **STS de Barcelona**, que era la final de nuestro país. Tiene 13 años y sus **Pokémon** preferidos son los de agua, aunque si tuviera que elegir a uno, se decantaría por uno del tipo psíquico, el pequeño y encantador **Mew**. Juega al JCI de **POKÉMON** desde que el juego salió en Japón y en Estados Unidos. Y, cómo no, es una auténtica dibucolega ya que lee **¡Dibus!** desde el número 1. Beatriz usa un mazo eléctrico que incluye un Ampharos muy efectivo en el combate. Está a la última en lo que a cartas de **POKÉMON** se refiere y ya ha podido hacerse con muestras de **NEO 3 REVELATION**, **NEO 4** y **E-CARDS**. También sigue **POKÉMON** con la **Game Boy**, desde **Pokémon Rojo** y **Azul** hasta **Cristal**, que es el último juego que ha aparecido en nuestro país.

LUIS ANTONIO

Consiguió el segundo puesto en la final de Barcelona. Su **Pokémon** preferido es **Charmander** y el tipo de **Pokémon** que más le gusta es el de fuego. Juega al JCI de **POKÉMON** desde hace unos 3 años y el mazo que lleva para la final está compuesto por cartas de la ampliación **TEAM ROCKET** y un par de **Mewtwo** promocionales dispuestos a dar mucha guerra. También se ha hecho con la familia **Slow** (**Slowpoke**, **Slowbro** y **Slowking**) para completar el lado psíquico de su mazo.

FRANCISCO

Él se clasificó en la categoría de mayores de 15 años (senior) con 22 primaveras. Juega al JCI de **POKÉMON** desde hace 2 años aproximadamente. También es jugador y fan de **MAGIC**, el primer JCI de la historia creado por **Wizards of the Coast**. En la **STS**, **Francisco** utilizó un mazo basado en los bebés **Pokémon**. La ventaja que tienen los bebés es que, si quieres atacarles, debes jugar una moneda a cara o cruz. Ése es el poder de **Pokémon** de los bebés, que el oponente depende del factor suerte para poder infligir algun tipo de daño a estos encantadores pequeñines. Le encantan los JCI porque los campeonatos le permiten viajar y conocer a aficionados de otros países.



La noche anterior a la **STS**, los niños se levantaban por la noche para jugar unas partidas. Lo más sorprendente era que aprovechaban cualquier ocasión para entrenar, y a la hora que fuese. El mejor ejemplo son nuestros campeones, que rehusaron una invitación al **Sea World** (un parque acuático de enormes proporciones que está en San Diego) para no perder ni un minuto de entrenamiento.

Al llegar al **San Diego Convention Center** por la mañana, los participantes debían registrar sus mazos y presentarlos a la Organización, que se encargaba de comprobar que los mazos fueran legales, o sea, que estuvieran compuestos por cartas válidas. Sólo se podía jugar con cartas de las siguientes ampliaciones: **TEAM ROCKET**, **GYM HEROES**, **GYM CHALLENGE**, **NEO GENESIS**, **NEO DISCOVERY**, **SOUTHERN ISLANDS COLLECTION** y **NEO REVELATION**.

Tres cartas estaban "prohibidas": la carta promocional de **Mew Antiguo** (su traducción no es igual en todos los países), las cartas promocionales del cumpleaños de **Pikachu** y **Sneasel** (tienen unas características que les permiten ganar los combates con demasiada facilidad).

A las 9:30 se empezaban a jugar rondas de media hora con descansos de 10 minutos por ronda, además de los descansos correspondientes para comer.

Los cuartos de final se jugaban a partir de las 16:30 y, después de disputarse la semifinal, llegaría la tan ansiada final.

Sneasel # 215

¡A MÍ ME DABAN DOS!

La gran cantidad de participantes hizo necesario que se disputasen dos torneos: uno el sábado y otro el domingo. De esta forma, no hubo un único campeón mundial, sino dos por categoría. La organización dio razones formidables para justificar dos campeones mundiales:

- Disminuye la competitividad y se disfruta más del juego.
- Se da la oportunidad de jugar a más niños y durante más tiempo.





LOS COMENTARIOS DE LOS EXPERTOS

- Los mazos más comunes son los que están compuestos por **Pokémon** del tipo fuego.
- El **Blastoise** de **NEO** es **Feraligatr**.
- El discreto **Ampharos** es más efectivo en combate que **Zapdos**, el pájaro místico.
- Los dados electrónicos parecen favorecer algunas tiradas del tipo "cara". ¿Será sólo cosa de suerte?
- Los mazos que, al parecer, funcionan mejor, son los de agua. [illegible] incluyen hasta 3 **Feraligatr**.
- Los participantes estadounidenses jugaban con cierta ventaja porque en su país ya hacía días que había aparecido la ampliación **NEO 3**, cuando en España la última que había aparecido era **NEO 2**.

LAS FRASES DE LA STS

"Aquí en este mundo eres como un **Pokémon**. Cuanto más juegas, más experiencia ganas."

Luis Antonio Couto Gómez

"¿Quién se atreve a hacer pupita a unas cositas tan monas?"

Francisco Gómez Carbó

Ampharos # 181

LAS CATEGORÍAS Y LOS GANADORES

	sábado	domingo
10 años y menos	José Eguia Jr. (EE.UU)	David Bu[illegible] (EE.UU)
11 y 12 años	Stephen Silvestro (EE.UU)	Seena Ghaz[illegible]askar (EE.UU)
13 y 14 años	Eric Brooks (EE.UU)	Robert Fr[illegible] (Canadá)
+ de 15 años (Campeonato Senior)	Jean-Marc Schosse (Bélgica)	Matt Moss (EE.UU)

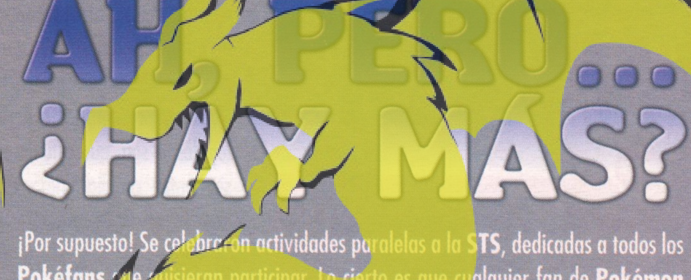
PRIMER PREMIO: 1 medalla de oro, 54 sobres de la ampliación **NEO 3**, una cazadora con el título de "Master Trainer" y el nombre del ganador bordados, una gorra a juego y un clasificador especial para cartas.



LOS POKEPAPÁS



Los niños y niñas que participaron en la **STS** fueron los auténticos protagonistas del evento pero... no podemos olvidarnos de los **Pokepapás** que les acompañaron al otro lado del océano para asistir a la final. Los padres de nuestros campeones son un claro ejemplo, ya que incluso eran unos expertos en el mundo **POKÉMON**. Algunos ***Pokidads*** (Pokepapás en inglés), como **Luis Couto García** (54 años), el padre de **Luis Antonio**, jugaron en el Torneo Senior (en el que estaban permitidas las cartas de todas las ampliaciones del JCI de **POKÉMON**) y, los demás, dieron incondicional apoyo a sus hijos, que estaban en las primeras categorías de la **STS**. A todos ellos les mandamos un gran saludo desde **¡Dibus!**



¡AH, PERO... ¿HAY MÁS?

¡Por supuesto! Se celebraron actividades paralelas a la **STS**, dedicadas a todos los **Pokéfans** que quisieran participar. Lo cierto es que cualquier fan de **Pokémon** podía entrar en el Convention Center y sentarse en las mesas y dibujar a sus **Pokémon** preferidos o disfrutar de los variados espectáculos y concursos que tenían lugar constantemente. El **trivia-Pokémon**, el karaoke, los sorteos de DVD's de las pelis... ¡Los asistentes no podían estar más entretenidos!

Entei # 244









Con estas láminas de dibujo y las pegatinas, los pokefanáticos crearon sus cartas personalizadas.



¡POKÉNOTIS!

ESPAÑA: Dentro de nada tendremos la tercera ampliación del JCI de **POKÉMON** en nuestro país. ¡**NEO 3 REVELATION** está a punto de aterrizar!

EEUU: El **SUPER SMASHBROS MELEE**, el videojuego para **Game Cube** en el que encontrarás a los personajes más famosos de **Nintendo**, está batiendo récords. Y es que un combate entre **Link** de **ZELDA** contra **Pichu** o contra **Mario** no se ve todos los días...



JAPÓN: ¡Ya hay nueva peli de **POKÉMON** para el verano! Aunque en Japón, claro. Seguro que conocéis muy bien a los protas, ya que son los dos entrenadores que encontramos en el videojuego para **Game Boy**, **POKÉMON CRISTAL**. El entrenador chico, **Kenta**, lleva consigo a un enérgico **Typhlosion**, mientras **Marina**, la entrenadora chica, entrena al misterioso **Misdreavus**. El **Pokémon** legendario que aparecerá esta vez será... ¡**Raikou**, el perro legendario de tipo eléctrico! Si queréis más noticias... ¡Nos vemos en el próximo número, pokéfans!



PIKADIBUJOS DEL MES
Pikadibujo del mes
Revista ¡Dibus! - NORMA Editorial
c/ Fluvià, 89 - 08019 Barcelona
1
2
¡Dibus!
194 Wooper
Pokémon
EVA 10 AÑOS
3
ELEKID
4
PARA TODOS LOS PIKACOLEGAS
5
ENTEI
6
#CELEBI 251
7
VALDERAS 10 AÑOS
8
DELIBIRD
9
PHANPY
@FAFNIR98
1 Maria de los Ángeles de la Fuente Espinosa, Uva de la Reina (Jaén).
2 Eva Solano Tomico, Barcelona.
3 Christian Pérez, Bilbao (Vizcaya).
Andrés Jesús Prelló Frenández, Vera (Almería).
5 Alberto Carpintero Vara, A Coruña.
6 Jorge Blanco Cejas, Fuenlabrada (Madrid).
7 Antonio José Toro Valderas, Jerez de la Frontera (Cádiz).
8 Nagore Marguna de la Torre, Sestao (Vizcaya).
9 Jorge Cimiano Rodríguez, Munedes (Cantabria).

POKEGUÍA de EPISODIOS

CAPÍTULO 96 TRACEY CAPTURA UN INSECTO

Pokémon protagonistas: #123 Scyther

Nuestros amigos llegan a una isla llena de **Pokémon** bicho, para alegría de **Tracey** y horror de **Misty**, que los aborrece. Encuentran a un **Scyther** malherido y lo llevan al **Centro Pokémon**, pero el pobre está tan abatido por haber sido derrotado que no logra recuperarse. El **Team Rocket** aparece haciendo de las suyas, dispuesto a vengarse de la banda de **Scyther** que les había atacado antes, capturándolos a todos. Al final, la ayuda del **Scyther** malherido será crucial para que todos vuelvan a ser libres.

#123

CAPÍTULO 97 MENUDO DÍA LIBRE

Pokémon protagonistas: #143 Snorlax, #123 Scyther, #6 Charizard

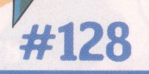


Nuestros amigos deciden descansar un día entero junto a sus **Pokémon**. Incluso el **Team Rocket** se toma el día libre, pero cuando ven a **Togepi**, su instinto les "obliga" a intentar capturarle. Además, hay otros problemas, como el "poco" apetito de **Snorlax** o el hecho de que **Charizard** no quiera saber nada de **Scyther**, por mucho que **Ash** intente que sean amigos.

CAPÍTULO 98 EL COMBATE FEMENINO DE ISLA MANDARINA

Pokémon protagonistas: #53 Persian, #6 Charizard, #91 Cloyster, #25 Pikachu, #128 Tauros

Ash ha ganado muchos combates seguidos y se lo tiene un poco creído. El grupo decide ir a conocer a **Prima**, una estupenda entrenadora de **Pokémon** de agua que ofrece una demostración. Allí, **Ash** se enfrenta a algunos asistentes, pero cuando recurre a **Charizard** para ganar un combate, no consigue que éste vuelva a la **Pokéball**. Al final, es **Prima** quien le ayuda y le aconseja fortalecer los lazos con sus **Pokémon**.



CAPÍTULO 99 ¿POR QUÉ EXISTE POKÉMON?

Pokémon protagonistas: #29 y #32 Nidoran

Ash, **Tracey** y **Misty** llegan a una ciudad, donde conocen a **Ralph** y **Emily**, dos entrenadores que han perdido a sus **Nidoran**. Entre todos logran encontrarlos (resulta que están enamorados) pero sus amos los han separado a la fuerza. Y es que los dos entrenadores siempre están compitiendo, capturando a los mismos **Pokémon**... pero, aunque son vecinos desde niños, no se soportan. **Misty** decide hacerles llegar cartas de amor para intentar arreglar las cosas...

CAPÍTULO 100 SIGUE, PEQUEÑO POKÉMON

Pokémon protagonistas: #81 Magnemite, #135 Jolteon, #82 Magneton

#135

Nuestros amigos quedan atrapados en pleno desierto por culpa de una tormenta, y allí descubren a **Ethan**, un joven que usa a sus **Magnemite** para conseguir energía eléctrica para las ciudades que la necesitan. Cómo no, el **Team Rocket** intenta robar los **Pokémon** que la producen, pero nuestros amigos no les ponen las cosas fáciles...



Llega el primer libro recopilatorio de ¡DIBUS!
Dibújalo
Por fin llega el primer libro recopilatorio de ¡Dibus! La sección Dibújalo, con los carismáticos Mister X y el Pato Torcuato como protagonistas, será la primera que podrás encontrar en las librerías.
Todas las entregas recopiladas en un fantástico volumen. ¡Ahora aprender a dibujar será más sencillo que nunca!
Encontrarás nuevas lecciones, trucos y cómics que no han aparecido en la revista, creados exclusivamente para el libro.
Contiene todas las tiras cómicas de Mister X. Además de aprender a dibujar, ¡te lo pasarás bomba!
Si sigues todos los ejercicios del libro, tendrás horas y horas de entretenimiento con el lápiz y el papel.
¡SIGUE ATENTO Y TE DAREMOS MÁS PISTAS EL PRÓXIMO MES!
LECCIONES DEL LIBRO:
La rotulación
Las viñetas
El ambiente
Las caras
Las expresiones
El lenguaje corporal
La perspectiva
Los ángulos de mira
La luz y sombra
El volumen
Los símbolos gráficos
Los planos
¡Y mucho más!
Dibújalo
Aprendiendo la PERSPECTIVA
¿Qué es la perspectiva?
A LA VENTA EN ABRIL



MONSTRUO
¡Menudo susto!

Todos hemos tenido miedo alguna vez de los monstruos, de que estén escondidos debajo de la cama, en nuestro armario o en el hueco de la escalera. Pero quizá ahora, después de conocerlos, no sean tan terribles...

por Eulàlia Dolz

Si tenéis curiosidad por saber qué hacen estas terroríficas criaturas en su tiempo libre, no faltéis a la cita a partir del 8 de febrero en vuestros cines, dibucolegas. Los seres más terribles y espeluznantes viven en **Monstruópolis**, una ciudad habitada por monstruos de todos los tipos, tamaños y texturas, y cuya mayor fuente de energía son los gritos de terror de los humanos, en concreto de los niños. Nuestros protagonistas son **James P. Sullivan**, **Sulley** para los amigos, y su ayudante **Mike Wazowski**. Viven juntos y ambos trabajan en la compañía de miedo más importante de su mundo: **Monstruos, S.A.**

Sulley es muy respetado en la empresa, ya que es el mejor **Asustador de niños**, y **Mike** y él forman un equipo "de miedo": todos los pequeños les temen.

Hasta que un día cometen un error: una niñita llamada **Boo** les sigue desde "el otro lado" y se introduce en **Monstruópolis**. El gran problema es que todos los monstruos saben que los niños son tóxicos, jamás deben tocarlos... ¡sólo asustarlos! Y claro, como alguien se entere de ese despiste, el puesto de **Sulley** peligrará, y más aún el de **Mike**. Así que tienen que conseguir de algún modo que la niña vuelva a su mundo sin que nadie se entere, y así no pasará nada. Pero el caso es que **Boo** no sólo no les tiene miedo sino que tampoco les hace caso... Tras un montón de peripecias e intentos desesperados para que **Boo** vuelva a su habitación y los deje tranquilos, los problemas se multiplican porque ya no sólo está en juego el puesto de trabajo de los monstruos protagonistas sino también la imagen de la empresa. ¿Quién va a confiar en una empresa consagrada a asustar niños que ni siquiera puedeenviar a una niñita a casa? Menuda crisis se avecinará en la ciudad como la noticia se propague...

Pero... ¿quién asusta a quién?; parece que se han vuelto las tornas.



S.A.

"Asustadores" de profesión

Sulley

Es un gigantesco y peludo monstruo de color azul, terrorífico y con una voz espeluznante. En realidad no es mal tipo, pero es que se toma muy en serio su trabajo... Su tranquila vida como el mejor **Asustador** empieza a peligrar cuando una niña le sigue hasta su mundo. En la versión americana, el actor de doblaje que le interpreta es **John Goodman** (**Los Borrowers**, **El emperador y sus locuras**), y en la española tendremos nada más y nada menos que a **Santiago Segura**.

Mike

Es mucho más pequeño que **Sulley**, verde y con solo un ojo. Desde hace años, es el ayudante de **Sulley** y también su amigo, ya que incluso viven juntos, pero la entrada de **Boo** en su mundo le obliga a tomar medidas desesperadas... En el doblaje americano le da vida **Billy Cristal** (presentador de las galas de los **Oscar**), y en la versión española le dobla **José Sánchez Mota**, el moreno del dúo cómico **Cruz y Raya** (la voz del asno en **Shreck**).

Con el maletín del almuerzo, **Mike**, listo para emprender una dura jornada de trabajo.

Boo

Es una niña normal y corriente, de esas que a los monstruos les encanta asustar. Pero **Boo** no se acobarda fácilmente e incluso llega a seguir a su mundo a **Sulley** y **Mike**, poniendo la vida y la imagen de **Monstruos, S.A.** en peligro. La voz es de la jovencísima **Mary Gibbs**, hija de cinco años de un miembro del equipo técnico de la película.

Compañeros de Mike y Sulley

En primer lugar destacaremos a **Randall Boggs**, un monstruo en forma de lagarto cuya mayor aspiración es quedarse con el puesto de **Sulley** como mejor **Asustador**. **Celia** es la terrorífica e inteligente recepcionista de la empresa, una especie de medusa que se nota que está loquita por **Mike**. Y para completar el reparto, tenemos al jefe de **Monstruos, S.A.**, **Henry J. Waternoose**, que por mucho aprecio que le tenga a **Sulley**, está dispuesto a darlo todo por la empresa, caiga quién caiga.

Los efectos ESPECIALES

Pixar, la compañía encargada de crear este film, es una de las más avanzadas en el campo de la animación por ordenador. Ya nos lo demostró en sus películas anteriores, las dos partes de **Toy Story** y **Bichos**, pero con **Monstruos S.A.** ha vuelto a superarse. Sólo hay que ver alguna pequeña secuencia del film para darse cuenta de la calidad técnica. Los logros en esta película no están sólo en los movimientos y en el diseño de los personajes, siempre tan original, sino en detalles como el pelaje azul de **Sulley**, que necesitó cerca de tres millones de pelos para que quedara creíble. Como nota curiosa, uno de los directores artísticos estudió el pelaje de llamas, búfalos, cabras y ovejas hasta dar con el más adecuado para nuestro protagonista.

Abajo: Podemos ver un fotograma prerrenderizado; aun así se puede apreciar perfectamente a los dos protagonistas sonriéndose mutuamente.

¿SaBÍAS QUe...?

- Uno de los monstruos que vive entre los humanos en **Monstruos S.A.** es el mismísimo **Yeti**, del Himalaya, a quien le encantan las visitas.
- Se crearon esculturas de arcilla para los personajes principales que luego se digitalizaron para realizar los acabados por ordenador.
- Otros cinquenta monstruos fueron creados directamente por ordenador.
- La compañía **Monstruos S.A.** comprende 5,7 millones de puertas de armario desde la "Planta del Miedo" hasta el "Sótano de Puertas".
- Para crear **Monstruópolis**, los diseñadores de producción se basaron en ciudades industriales y fábricas con líneas de montaje reales, a las que después dieron un ligero toque anticuado en la película.
- Se crearon 22 platós distintos que van desde la habitación de **Boo** hasta el ultramoderno restaurante japonés **Harryhausen's** y la lejana casa del **Yeti**.
- Los directores artísticos visitaron depósitos de chatarra para analizar los metales que servirían para las escenas industriales.
- La idea de realizar **Monstruos S.A.** nació del director, **Pete Docter**, en 1995, tras terminar **Toy Story**.
- El título de la película lo sugirió **Joe Grant**, un experimentado creativo de **Disney** de 83 años que sigue trabajando cinco días a la semana.

PIXAR

Como ya vimos en **Toy Story 2**, los creativos de **Pixar** tienen muy claro que deben hacer películas que conecten con los más pequeños, pero sin descuidar a sus acompañantes. Una de las grandes bazas de sus films es que los padres se lo pasan en el cine tan bien como sus hijos, así que, ir a ver una película de **Pixar** es un gustazo para toda la familia. Una de las maneras de conseguirlo es introduciendo referencias a películas famosas que los niños seguramente no acaban de entender pero que hacen disfrutar a los mayores. En **Toy Story 2** se parodiaba **Star Wars**, y en **Monstruos, S.A.** aparece una imagen sacada de **Armageddon** que emocionará a los fans del cine de acción.

Esta cuarta colaboración con **Disney** conmemora los diez años de **Pixar** en el mundo de la animación. Desde uno de sus primeros trabajos, un corto sobre una lamparita de mesa y su mamá (que podréis ver en la edición especial en DVD de **Toy Story**), hasta **El juego de Geri** (uno de los extras del DVD de **Bichos**), otra pieza corta con la que ganaron un Oscar, Pixar se ha especializado en largometrajes. Las dos partes de **Toy Story**, que nos cuentan qué hacen nuestros juguetes cuando salimos de la habitación, y **Bichos**, las aventuras de una colonia de hormigas, sus tres anteriores colaboraciones con Disney, han sido todo un éxito... ¿Alguien duda que Monstruos S.A. también lo será?

Los protas de Toy Story ▶



Monstruos para dar y tomar

En los cuadernos de apuntes, en el estuche, en las zapatillas, en la ropa... Si **Mike** y **Sulley** te han conquistado, podrás llevártelos donde quieras gracias al aluvión de productos que hay sobre la peli. **Disney Store** pone a tu disposición un montón de artículos chulos para llevarte al cole a tus monstruos preferidos. ¡Ah!, y si quieres ayudarles a dar algún que otro susto... ya ves que también puedes disfrazarte como ellos.

¡Fijaos en **Mike** cómo saluda con su casco de trabajo y todo! ¡Es como el de la peli!

¿No os podeis creer que haya *walkie talkies* de **Monstruos S.A.**?

Simplemente, son unos disfraces espectaculares.

Arriba: ¡Hasta te puedes calzar los pies de tu personaje favorito! Escoge el que más te guste.

Los tres modelos de llaveros son superdivertidos.

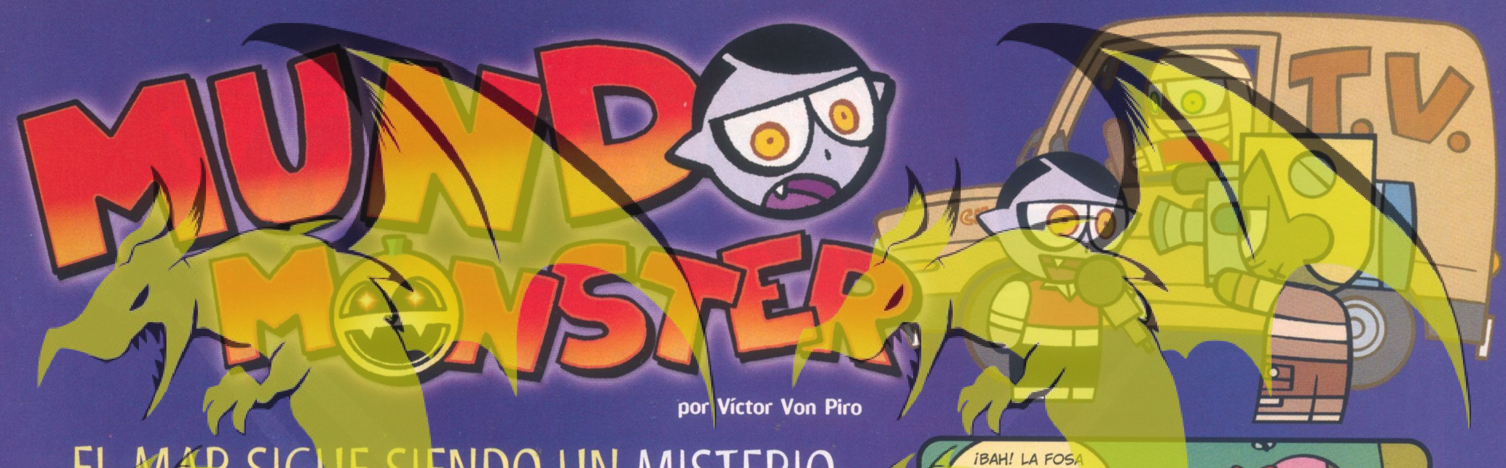
Los Videojuegos

Los fans de **Mike** y **Sulley** tendréis dos nuevos títulos para vuestras consolas portátiles, uno para **GBC** y otro para **GBA**, con un montón de niveles que superar, malvados jefes de pantalla... Cada videojuego tiene un argumento diferente, pero partiendo de la película de **Disney** y **Pixar** como base. En **GBC**, **Boo** ha vuelto accidentalmente a Monstruópolis y, por suerte, **Sulley** la encuentra antes de que caiga en manos de **Randall**. En esta aventura deberás ayudar a los dos monstruos a encontrar la puerta que devolverá a **Boo** a su casa sana y salva. Hay 10 niveles de Monstruópolis para explorar, fieros enemigos que vencer y... ¡muchos humanos que asustar!

En **GBA**, **Sulley** tiene que rescatar a **Boo** de las garras de **Randall**. Esta vez la misión de llevar a la pequeña de vuelta a casa será mucho más difícil, ya que **Randall** ha destrozado la puerta del armario de la habitación de la niña, el único medio que tenía para ir y volver del mundo de los humanos al de los monstruos. El grandullón de **Sulley** necesitará todo su ingenio y saber hacer para salir airoso de la situación. El juego tiene hasta 20 niveles de Monstruópolis para explorar, minijuegos, puzzles... ¡Ah!, y cada vez que empieces una partida, las cosas habrán cambiado de lugar. Toda la acción de **Monstruos S.A.** está condensada en estos dos pequeños cartuchos para tu consola.
¿Qué más puedes pedir?

Tanto los que tengáis una **GBC** como una **GBA** podréis disfrutar de este juegazo que nos ofrece la posibilidad de revivir pasajes de la película.


MINI MONSTERS
Guión y Dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal
AHORA DECIDIREMOS QUÉ PRUEBAS HAS DE PASAR PARA ENTRAR EN LA BANDA, VÍCTOR...
BSSS BSSS MOMO BSSS.
ESPERO QUE LAS PRUEBAS ESTÉN A LA ALTURA DE MI GRAN CAPACIDAD...
PARA PASAR LA PRIMERA P-PRUEBA... ¡ME HAS DE T-TOCAR!
MPF.
PERO ¿A QUIÉN SE LE PUEDE OCURRIR UNA PRUEBA TAN ESTÚPIDA?
FSSSH
!?!
PUES... A UN F-FANTASMA, CLARO.
O SEA QUE, SI QUIERES NADIE
TOCAR...
...PERO TÚ TAMPOCO PUEDES TOCAR NADA.
YO ME VOY A TOMAR UN PASTELITO SUPERCARO QUE ME TRAJE DE MIEDÓPOLIS. ¿QUIERES...?
¡SI TE C-CREES QUE VOY A
CON ESA T-TONTERÍA DE TRUCO...!
...
¿DE QUÉ ES?
¡COMPRUÉBALO TÚ MISMO!
¡AH!
¡TE TOQUÉ! ¡JA!
TAP
SABÍA QUE TE VOLVERÍAS SÓLIDO PARA COGER MI DELICIOSO PASTELITO. ¡ESTABA TODO PLANEADO! Y AHORA, DEVUÉLVEMELO.
TODO... EXCEPTO QUE GUS FUERA TAN PATOSO, ¿NO?



por Víctor Von Piro

EL MAR SIGUE SIENDO UN MISTERIO

Además de cubrir el 70% de la superficie de nuestro planeta, el mar oculta terribles misterios en sus profundidades. Aunque el hombre ya ha pisado la Luna... no ha descendido más que unos pocos metros bajos el mar. Los submarinos sólo llegan a 500 metros donde no alcanza la luz solar. Y el lugar más profundo de la Tierra, la Fosa de las Marianas, está a ¡11.022 metros!. Ahí abajo viven extraños seres que han adoptado formas monstruosas debido a la gran presión del agua que deben soportar.



ESO SÍ, DESPUÉS DE COMER SIEMPRE HAY QUE LAVARSE LOS DIENTES...

ALGUNOS EJEMPLOS RECIENTES

Uno de los momentos más terroríficos de **Godzilla** era cuando emergía de las aguas frente a Nueva York. ¿Y no eran aterradores los tiburones de DEEP BLUE SEA? Por no hablar del TIBURÓN de **Spielberg**, auténtico monstruo que sólo se ve al final del film. ¿Y qué película clásica de ciencia ficción y submarinos no incluye un pulpo gigantesco?

EL PELIGRO ESTÁ EN EL AGUA

El resto de los elementos acuáticos, como ríos o lagos, también están llenos de bicharracos: el famoso monstruo del Lago Ness, la Cosa del Pantano, Aligator, Anaconda... o la famosa leyenda urbana de las alcantarillas de Nueva York llenas de gigantescos cocodrilos albinos... ¿A qué espera Hollywood para hacer una película de minianguilas eléctricas que aparezcan por el grifo del lavabo?



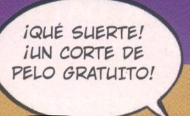
ENTRE LA LEYENDA... Y LA REALIDAD

Sirenas, tritones, serpientes de mar, cachalotes asesinos, pulpos gigantescos... La historia y la literatura están llenas de leyendas. Desde Ulises en **LA ODISEA** hasta algunas de las más recientes novelas de WILBUR SMITH o PETER BENCHLEY, el mar es un escenario para monstruos terroríficos. Pero si te asomas a un libro de ciencias y miras las fotos de los seres de las profundidades (los "peces abisales") verás ver algunos monstruos que superan todo lo imaginable. En "nuestro" mar Cantábrico se están capturando calamares gigantes: ocho de ellos en los tres últimos años, que llegan a medir 9 metros, y pueden alcanzar los 20. El Centro Superior de Investigaciones Científicas ha lanzado el Proyecto Kraken para localizar a estos calamares. La primera fase debía de haberse llevado a cabo en octubre, pero el temporal que azotó nuestras costas impidió que los dos buques oceanográficos se hicieran a la mar durante varios de los días programados.



LOS PELIGROS DE LA PLAYA...

Pero lejos de tanta leyenda, las playas llenas de turistas también esconden muchos peligros: feroces cangrejos de terribles pinzas, medusas invisibles que provocan dolorosas irritaciones en la piel...





NO TODOS LOS MONSTRUOS MARINOS... SON SERES VIVOS



El mundo del mar está lleno de leyendas sobre barcos fantasmas que surcan los mares sin tripulación. Seguro que habéis oído hablar del Holandés Errante, el Concordia, la Belle Rosalie...

Y también en el mar Caribe se halla el enigmático Triángulo de las Bermudas, un lugar en el que han desaparecido misteriosamente numerosos yates, barcos de guerra, escuadrillas de aviones... y que ha sido investigado por las autoridades de EE.UU.



DE CAMINO A PUEBLO AZALEA:

RUTA 32 y CUEVA UNIÓN

Primera planta · POCIÓN · RUTA 32 · A · B · SUPER BALL · ATAQUE X · DESPERTAR · RUTA 33

Objetos imprescindibles: Caña vieja



Sigue la ruta 32 rumbo al sur y llegarás a un **Centro Pokémon**. Sana a tus **Pokémon** y habla con el hombre que hay cerca del mostrador. Él te entregará una caña vieja para que puedas pescar **Pokémon** de agua.

Cuando salgas del **Centro Pokémon**, dirígete hacia el sur y verás la **Cueva Unión**. Entra y camina de nuevo en dirección sur; este camino te llevará a la salida. En una de las plataformas hay un entrenador junto a una escalera de mano. Puedes combatir con él y explorar la parte inferior de la cueva, o volver más tarde con las **MO Surf** y **Fuerza** para buscar las entradas que conducen a las cuevas ocultas de las **RUINAS ALFA**.





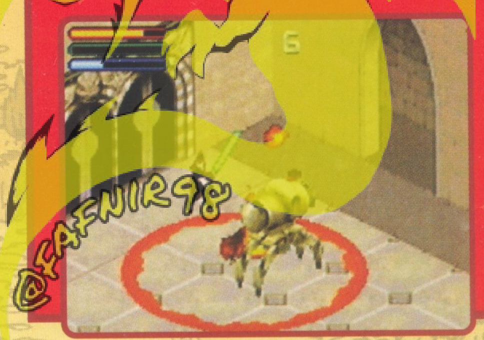
JUEGOS PARA CONTINUAR EL AÑO CON BUEN PIE EN TU ADVANCE

SW: Jedi Power Battles

Beat´em Up · THQ

Lanzamiento: febrero

Este juego está protagonizado por tres caballeros **Jedi**, y cuenta con nada menos que diez grandes niveles plagados de enemigos que, como ya habréis comprobado, están basados en **Star Wars: Episodio I**. En fin, el caso es que hay acción por los cuatro costados, porque los enemigos no dejarán de abalanzarse sobre nosotros y, con estos movimientos tan reales y con la banda sonora original de la peli... ¡Tenéis asegurado un buen rato de entretenimiento y acción!



Monstruos, S.A.

Aventura · THQ

Lanzamiento: febrero

La versión en **Advance** de la nueva película de **Disney** y **Pixar**, **Monstruos S.A.**, aparecerá al mismo tiempo que ésta se estrena en el cine. El juego es una aventura protagonizada por **Sully**, el monstruo más grandote de la pareja. Debemos ayudarle a recuperar los trozos de la puerta de la habitación de **Boo**, la única niña humana que veremos, para reenviarla a su mundo. **Sully** puede saltar, correr y utilizar su grito huracanado para atontar a los enemigos. Pero... ¡ojo, se asusta rápido, así que trátale con cuidado!



Advance Wars

Estrategia/*Wargame* · Nintendo

Desde principios de enero está disponible este interesante (y diferente) cartucho para la **Advance**. Estamos hablando de un *wargame*, un juego de estrategia en el que tendréis que usar el coco para dispersar vuestras tropas sobre el terreno, moverlas adecuadamente, saber utilizar las armas más potentes y también saber retirarse a tiempo todo con tal de conquistar las fuerzas enemigas. El escenario es un tablero de juego diseñado con el mejor estilo **Nintendo**. Además, incluye un tutorial que os deja el juego mascadito, y que, por supuesto, encontraréis en castellano.




DIBU CONCURSO
Disney
PATO DONALD
"ADV@NCE!*#"
EL PATO MÁS ILUSTRE E IMPULSIVO DE DISNEY HA EMPRENDIDO UN VIAJE PELIGROSÍSIMO PARA RESCATAR A LA ENCANTADORA DAISY, LA REPORTERA. PERO LLEVAR A UN PERSONAJE COMO ÉSTE NO ES TAREA FÁCIL, PORQUE... ¡TIENE MUCHO CARÁCTER! ¡ATRÉVETE A DOMINARLE!
Sorteamos videojuegos PATO DONALD "Advance" para Gameboy Advance.
Si quieres conseguirlo, responde a esta pregunta facilona:
¿CÓMO SE LLAMA EL PROTAGONISTA DEL VIDEOJUEGO?
GAME BOY ADVANCE
Ubi Soft
Nintendo
Disney INTERACTIVE
GAME BOY ADVANCE
© Disney. © Ubi Soft Entertainment. Todos los derechos reservados.
Envíanos tu respuesta junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO PATO DONALD "ADVANCE"
Revista ¡Dibus!
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 28 de febrero para enviarnos tu respuesta!
DIBUCONCURSO PATO DONALD "ADVANCE"
¿Cómo se llama el protagonista del videojuego?
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:


Cópialo
¡Dibuja a Gronaldo Bocanada!
De Dragón a Caballero
1
Comienza dibujando tres óvalos.
En el de arriba irán los ojos.
El gordote nos servirá para el morro,
y el más alargado será el cuello.
¡Haz todo pronto, sin resuello!
2
Colócale arriba las dos orejillas,
en la cara, los ojillos y en el morro
los dos agujeros para que respire.
¡Ah!, y ponle dientes en el cogote.
Hay un buen lote.
3
Ahora, dale expresión al careto:
Haz que guiñe un ojo,
dibuja muchos dientes y alguna muela.
Con tan terrible mueca,
los trolls huirán a la Meca.
4
Ve terminando la cara.
Borra las líneas que no hagan falta
y repasa las buenas con esmero.
Pinta más arrugas en el cuello y listo.
¡Qué fácil! ¿Has visto?
CON BELLEZA,
DIBUJASTE MI CABEZA.
AHORA, AMIGO, PRESTO,
PRUEBA CON EL RESTO.
¡ATENCIÓN!
Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a Gronaldo y debes trazarlas en lápiz. Una vez hayas seguido todas las indicaciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado. Ahora coge tus rotuladores de colores y... ¡dale vida a Gronaldo!
@FAFNIR98



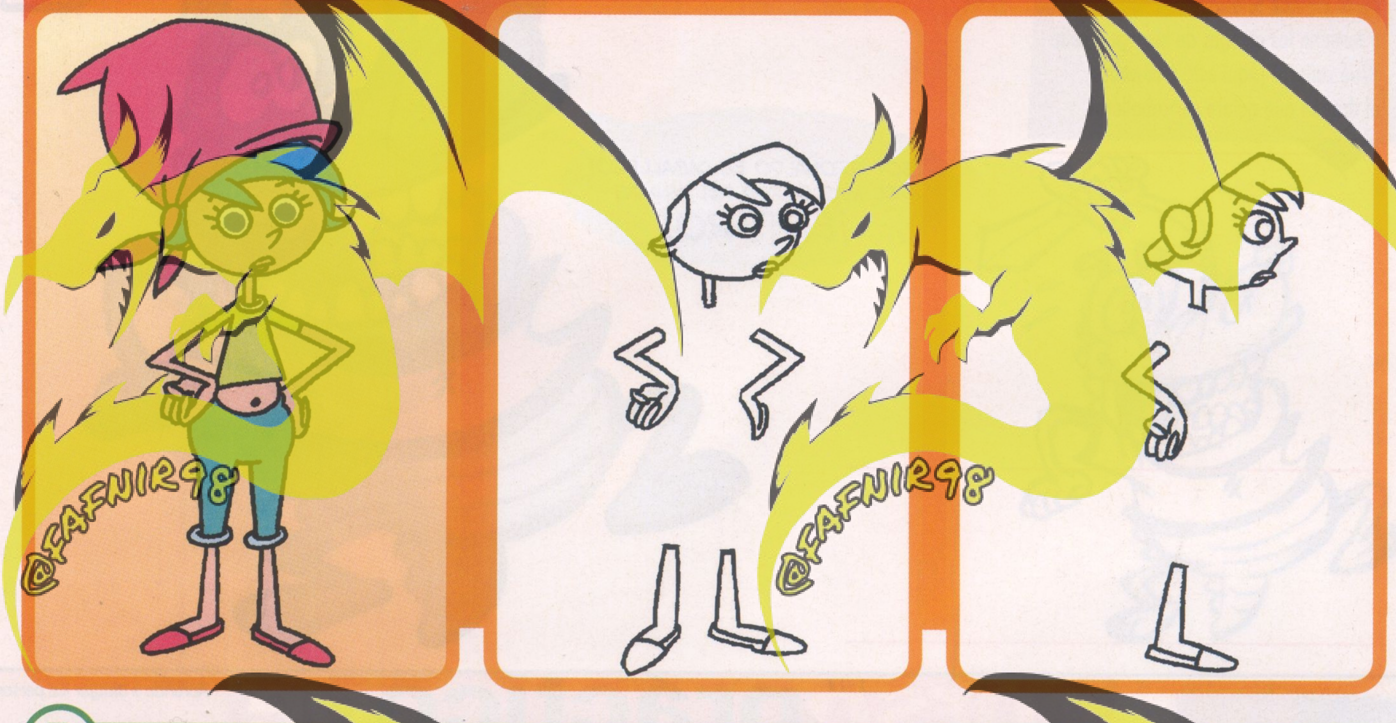
Para dibujar el cuerpo piensa en darle movimiento. Empieza por la cabeza y sigue con tronco, bracitos y patitas. No puedes olvidarte de la cola, que es lo que más mola.
1
2
Ahora, con cuidado y mucha paciencia, ve perfilando el cuerpo y la camiseta. Ya queda poco para llegar a la meta.
3
Para acabar, repasa en lápiz las líneas que te gusten, borra las que te asusten y termina las arrugas de barriga y cola. ¡Qué cañero! ¡Aquí está Gronaldo, el dragón que quiere ser caballero!
¡SOY GRONALDO EL CABALLERO! EL MÁS BRAVO DEL MUNDO ¡ENTERO!
@FAFNIR98
escola joso
CENTRE DE CÒMIC I ARTS VISUALS
BARCELONA:
Violant d'Hongria, 69
Tel. 93 490 21 20
SABADELL:
Escola Pia, 7
Tel. 93 727 81 22
curso práctico de manga
Aprende a dibujar los personajes, la indumentaria, los escenarios y los estilos de los mejores autores japoneses del momento.
elige la opcion que mejor se adapte a tus necesidades
cursos de manga x correspondencia
El único curso en España dedicado en exclusiva al apasionante mundo del Manga. Podrás aprenderlo en tu casa sin agobios ni prisas. ¡Infórmate Ya!
curso de manga los sábados tarde
El apasionante universo del Manga, el tipo de historieta más leído del mundo. Un curso diferente y especial para apasionados del arte del Manga.
matricula abierta
Inicio curso 1 de Enero de 2002
Si estás interesado, recorta y envia el cupón adjunto, y recibirás toda la información necesaria.
Deseo recibir sin compromiso alguno, información sobre el curso:
Curso MANGA por correspondencia
Curso de MANGA los Sábados Tarde
Nombre y apellidos
Dirección
C.P.
Ciudad

La leyenda del UNICORNIO

Aquí tienes a los personajes de la peli que se ha estrenado recientemente en nuestros cines, LA LEYENDA DEL UNICORNIO, listos para que los dibujes y colorees.

A UN NUEVO TRAJE PARA MARINA

Marina, la protagonista de la película, necesita ropa de invierno. ¡Échale una mano y diséñale dos modelos más apropiados para el frío!



B ¡MENUDOS BICHOS!

¿Cuál de los dos monstruos es el más horripilante? ¡Acaba de dibujarlos y colorearlos y lo sabrás enseguida, dibucolega!



C EL MAGO DESPISTADO

Este mago quería vestirse adecuadamente para ir a un congreso, pero se equivocó de hechizo y... ¡ya ves el resultado! Dibújale, con los complementos que te proporcionamos, lo que necesita para asistir a ese importante acontecimiento.

D UNICORNIOS BAJO EL MAR

Así es, dibuartista. Estos unicornios viven tranquilamente en una caverna bajo el mar. ¿Terminas de dibujarlos y colorearlos? Como siempre, **Dibu** te ha echado una mano.

E ¿DE QUÉ COLOR SON...?

Bajo el mar conviven un gran número de especies como moluscos, serpientes marinas, un sinfín de peces... Colorea a estos simpáticos habitantes marinos utilizando la paleta de colores adjunta.

LOS CONSEJOS DE PIN

por Francis Portela y Estudio Caníbal

Bienvenidos a esta nueva sección donde nos divertiremos con el color. Aquí los artistas sois vosotros. Esperamos que os hayáis leído las anteriores secciones que hablaban de este tema, ya que os serán de mucha ayuda. Aquí tenéis dos dibujos para que comprobéis lo que habéis aprendido hasta ahora.

Os presentamos dos dibujos en líneas que se convertirán en dos ilustraciones nocturnas. Esto condiciona bastante la gama de colores que usaremos, pero no os preocupéis. Antes de comenzar a colorear un dibujo, debemos pensar en los tonos más adecuados. No es lo mismo colorear a **Indiana Jones** de día en el desierto que a **Flipper** en el fondo del mar.

Volviendo al dibujo, los tonos idóneos en este caso serían los azulados y los oscuros, aunque debéis andar con ojo para no pasaros con el negro. Tened en cuenta que la noche se puede representar perfectamente con un azul medio o incluso claro.

Como las brujas, normalmente, salen por la noche, colorearemos la ropa con azules o verdes, en los tonos que queráis, teniendo en cuenta que los protagonistas han de destacar sobre el fondo. Nuestra bruja será pelirroja (en la Edad Media relacionaban este color de pelo con la brujería). Podéis elegir una gama de colores que se sitúe entre el rojo y el naranja rojizo. Para la piel, podemos optar por un tono rosáceo claro (recordad que tomaban poco el sol) y para los ojos lo ideal sería un color llamativo que destaque sobre el resto de la ilustración. ¡La mirada de una bruja ha de ser mágica!

Para la placa metálica en la cinta del sombrero lo ideal es el dorado, que conseguiremos utilizando una gama de colores que vaya del amarillo fuerte al naranja.



¡No os olvidéis de la lechuza! ¿Habéis tenido la misma idea que nosotros? ¡La dejaremos de color blanco para que destaque! Esto resultará un problema al principio, pero luego, con unas sombras que vayan del azul claro al azul grisáceo para darle volumen. ¿He dicho volumen? Dibuartistas, hemos llegado a la segunda fase del coloreado... ¡El volumen! Os voy a sugerir dos opciones: oscurecer o sombrear un lado del personaje, o iluminar (de amarillo claro o blanco) el lado contrario, sin dejar de tener en cuenta de dónde viene la luz.

Podéis aplicar todos los consejos que os he dado en el segundo dibujo. Las novedades que presenta la segunda ilustración son las estrellas y las zapatillas deportivas.

Podéis colorear las estrellas de color amarillo claro o dejarlas en blanco. Si lo preferís, pintadlas cada una de un color diferente, con lo que crearéis un efecto arco iris, que será más llamativo. No olvidéis que las zapatillas deportivas suelen ser de color blanco con parches de colores vivos.



Wilfredo el Caballero encuentra cosas







Darío Adanti







CARTOON NETWORK y ¡Dibus! con LAS SUPER NENAS

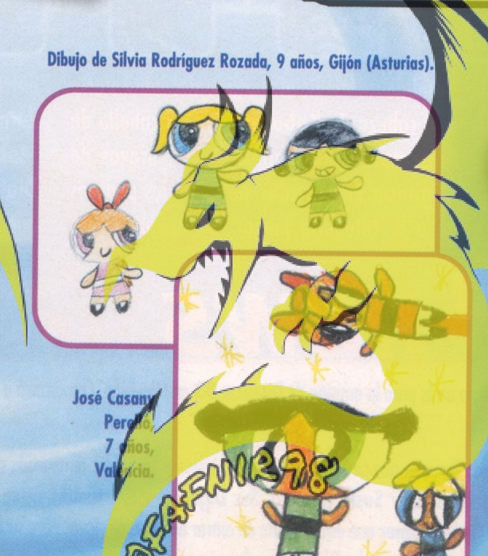
Estuvimos en la fnac

Las tardes de los sábados de diciembre fueron muy especiales ya que pudimos compartirlas con...¡Las Supernenas! Los dibucolegas que asistieron a estos eventos se lo pasaron en grande junto a sus superheroínas preferidas. ¡Concurso de dibujo, regalos, sorpresas y mucha diversión! ¡Gracias a todos por venir!

Dibujar con un profesional fue todo un lujazo del que pudieron disfrutar los asistentes a los eventos organizados en la Fnac.

[illegible]tos dibu[illegible] pasando [illegible]

Dibujo de Silvia Rodríguez Rozada, 9 años, Gijón (Asturias).



José Casany Perello, 7 años, Valencia.



*Agradecemos su colaboración a Cartoon Network y a la FNAC.



DIGIMUNDO

por Youkomon

¿LOS DIGIMON DEFINITIVOS?

Como ya sabéis, en los últimos capítulos de la serie, los Digimon alcanzan sorprendentes digievoluciones. Algunos, como Kimeramon, son el resultado de los experimentos del Digimon Emperador, que quiere conseguir al Digimon más fuerte de todos.

Kimeramon es un ser singular, totalmente artificial y salido del laboratorio del **Digimon Emperador**. Tiene la cabeza de **Kabuterimon**, el cabello de **MetalGreymon**, las alas de **Angemon** y **Airdramon** y los brazos de **Skullgreymon** y **Devimon**. El **Digimon Emperador** aumenta los poderes de **Kimeramon** para que llegue a la categoría Mega, con la que podrá enfrentarse a cualquier **Digimon** sin temor a perder. ¡Este rival es un hueso duro de roer para los niños elegidos!

Magnamon es la armodigievolución máxima de **Veemon** y la consigue con el **Digihuevo de los Milagros**. Con nuevos y más grandes poderes, es el aliado que les hacía falta a los niños elegidos para enfrentarse al temible **Kimeramon**.

DIGI news

ESPAÑA: Ha empezado la cuenta atrás para la emisión de **DIGIMON 03** en televisión. Comenzará a emitirse en abril, y lo hará por la primera de TVE.

EE.UU: ya han llegado nuevos **Tamers** que se unen a los tres iniciales en la tercera temporada de la serie. Se llaman **Jeri**, **Kazu**, **Kenta** (los tres tienen 10 años) y **Susie** (7 años). Sus **Digimon** son, respectivamente, **Leomon**, [illegible], **Andromon** y **Lopmon**. Hay un quinto **Tamer** que está a punto de entrar en el grupo, **Ryo**, pero su **Digimon** (**Saberdramon**) es muy peligroso, tanto que no se atreve a sacarlo del **Digimundo**.

JAPÓN: febrero es la fecha oficial de emisión de la cuarta temporada de **DIGIMON**. Su título será **DIGIMON SCANNERS**.

DIGI art



1 Cintia Fajardo Calipienso, 9 años, Crevillente (Alicante).

2 Charo Soriano Rubio, 12 años, Huelma (Jaén).

3 Sara, 11 años, Madrid.

4 Francisco Cerdán Guerrero, Onil (Alicante).

5 Álvaro Martín Moriñigo, Madrid.

6 Carlos Arenillas Medina, Madrid.

7 Arnau Sanjuán Abanades, 11 años, Mollet del Vallès (Barcelona).

Los capítulos

73 KIMERAMON, EL DIGIMON COMPUESTO

El **Digimon Emperador** está a punto de completar su plan, que consiste en crear al **Digimon** definitivo, **Kimeramon**, compuesto por elementos de los **Digimon** más poderosos. En una de sus expediciones descubre a **Devimon**, y añade sus poderosos brazos a la creación. Ni siquiera los niños elegidos pueden hacer nada contra **Kimeramon**...

74 UNA DIGIEVOLUCIÓN PRODIGIOSA, EL DORADO MAGNAMON

El Digimon Emperador lo tiene todo a su favor para dominar el **Digimundo** con la ayuda de **Kimeramon**, y nuestros protagonistas deben hacer algo. Intentan infiltrarse en la base enemiga, pero no sirve de nada. **Davis** va en busca de ayuda y consigue a **Wormmon**, que le lleva a la central energética de la base... Cuando ya nadie lo espera, **Davis** encuentra el **Digihuevo de los Milagros**, que permite a **Veemon** armodigievolucionar en el poderoso **Magnamon**.

75 ADIÓS, KEN

Mientras **Magnamon** y **Kimeramon** se enfrentan, nuestros protagonistas tropiezan con **Ken** y **Wormmon**. Por mucho que le digan, **Ken** sigue sin creer que el **Digimundo** exista de verdad, y que los **Digimon** sean seres vivos. **Wormmon** decide que debe rescatar a **Ken** de la oscuridad en la que vive a cualquier precio.

76 EX VEEMON LA DIGIEVOLUCIÓN VALIENTE

Tras la desaparición del **Digimon Emperador**, nuestros amigos vuelven al **Digimundo** para reconstruirlo y se separan para trabajar más rápidamente. **Davis** cree que si consigue que **Veemon** digievolucione, **Kari** se sentirá más atraída por él, así que intenta ayudarlo en su digievolución... ¡Pobre **Veemon**!

*agradecemos la colaboración de **Fox Kids**.


el Pequeño Spirou
Guión: Janry Dibujo: Tome
¿QUIÉN HA RESPONDIDO: "UN PLATILLO VOLANTE"?
¡LA INMENSITUD DE TU INCULTURA SUPERA EL INTENDIMIENTO, JOVEN SPIROU!
¡ESTO ES UN DISCO DE ATLETISMO!
LECCIÓN DE HOY: LANZAMIEN DE DISC
¡Y OS ENSEÑARÉ A LANZARLO, PORQUE DE ESO VA LA LECCIÓN DE HOY!
¡FIJAOS!
¡FASE UNO: CONCENTRACIÓN! ¡EL DEPORTISTA HACE ACOPIO DE SU FLUIDO ENERGÉTICO MEDIANTE UNA POSICIÓN SENCILLA Y RELAJADA!
DOS: UN LENTO MOVIMIENTO ROTATIVO LE PERMITE ADQUIRIR EL IMPULSO NECESARIO.
HOP
HOP
LA VELOCIDAD AUMENTA, EL IMPULSO TAMBIÉN. ¡VA A LANZARLO YA!
¡ATENCIÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓN!
YRRROOOOOOOOOOo...
¡HOP!
¡CHAC!
KLOBOB
KLOBOB
KLOBOB
KLOBOB
QUÉ RARO...
@FAFNIR98



DIBU CONCURSO
Disney store
¿Que Mickey Mouse y Winnie the Pooh son tus personajes preferidos? ¿Y que, además, te encanta dibujarles? ¡Pues uno de estos dos fantásticos estuches puede ser tuyo, dibuartista!
Sorteamos
estuches de Mickey Mouse y Winnie the Pooh.
Si quieres conseguir uno...
Dibújanos a Mickey vestido de carnaval.
© Disney.
Disney store
Envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO
DISNEY STORE
C/Fluviá, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 28 de febrero para enviarnos tu respuesta!
DIBUCONCURSO DISNEY STORE
Dibújanos a Mickey vestido de carnaval.
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98



DINOKID DINOKID
David Ramírez
¡EJEM! SEÑOR, ESTÁ PROHIBIDO ENTRAR DINOSAURIOS EN EL CINE...
¿AH, SÍ? ¿Y DÓNDE LO PONE?
DIME... TÚ A ESTE CINE VIENES MUY A MENUDO, ¿NO?
¡RAYOS! ASÍ NO VEO BIEN LA PELÍCULA.
A NO SER QUE...
RÁPIDO...
QUE NO ME VEAN...
¿CÓMO PUEDES ESTAR LLENO? ¡SI NO HEMOS COMIDO PALO-MITAS!
PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti
TODO NINJA DEBE APRENDER, PRIMERO, A PELEAR CON SU PROPIA SOMBRA...
¡PEQUEÑO MOSQUITO! ¡¿QUÉ ESPERAS PARA EMPEZAR LA LUCHA?!
... ESPERO A QUE ME SALUDE MI ADVERSARIO...
PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti
¡PEQUEÑO MOSQUITO! ¿POR QUÉ MALGASTAS TUS ARMAS ARROJÁNDOSELAS A LA LUNA?
¡ES QUE APOSTÉ CON EL MAESTRO DOS A UNO A QUE HOY EL CIELO ESTARÍA ESTRELLADO!

FOX KIDS CUP

presentada por:

DANONE
Natillas

PRIMER EVENTO MUNDIAL DE FÚTBOL INFANTIL

TE ESPERAMOS EN EL PRIMER PARTIDO

¡Empieza la Fox Kids Cup!
La primera fase clasificatoria se celebrará entre finales de enero y mediados de febrero en Sevilla, Barcelona y Madrid.
¡Anótalo en tu agenda! Si te gusta el fútbol, no te puedes perder esta cita.

Este particular acontecimiento deportivo organizado por **Fox Kids** está dirigido a niños y niñas de todas las edades, a sus padres, parientes... ¡Todo el mundo está invitado! Además de los emocionantes partidos de fútbol, se realizarán divertidas actividades en la zona de entretenimiento, donde puedes pasarlo en grande, jugar y ganar muchos premios. Si tienes la oportunidad de pasarte por Sevilla, Madrid o Barcelona, no te puedes perder la **Fox Kids Cup**.

¡IMPORTANTE!

El horario de los encuentros:
Sábado: De 9 de la mañana a 6 de la tarde.
Domingo: De 9:30 de la mañana a 2:30 de la tarde.

RECUERDA QUE...

- **Fox Kids Cup** se televisa en todo el mundo a través de **Fox Kids**.
- El mundial tiene su propia página web. Consulta **www.foxkids.es** si quieres más información sobre esta emocionante competición.

FINAL NACIONAL:
23 de febrero en Madrid.

FINAL MUNDIAL:
del 28 de marzo al 2 de abril en Barcelona.

FASES CLASIFICATORIAS

- **Sevilla:** 26 y 27 de enero, en el Estadio Olímpico.
- **Madrid:** 2 y 3 de febrero, en La Peineta.
- **Barcelona:** 16 y 17 de febrero, en la Avenida Mª Cristina (Planet Futbol).

www.foxkids.es











www.foxkids.es
FOX KIDS
territorio
DIABOLIK™
ALIADO DE LA JUSTICIA
El temible Señor del Crimen, King, ha adoptado a dos niños para que le sucedan en su negocio: Diabolik y Dane. Pero Eve, una misteriosa mujer, entrará en la vida de uno de ellos y hará que éste no siga las enseñanzas de su nueva familia.
BUSCA LOS NOMBRES DE LOS PROTAS EN ESTA SOPA DE LETRAS.
L M T E Q H T S
A W B H U Y R
B S M F D G I Y
G E E R A V D E
N A V V N Q S R
I S R Z E S G E
K I L O B A I D
Estreno: sábado 2 de febrero a las 12:40.
Emisión: sábados y domingos a las 12:40 y a las 19:15.
•WUNSCHPÚNSCH•
¡MAGOS Y MASCOTAS!
Emisión: de lunes a viernes a las 12:45 y a las 17:45.
Bubonio y Tirania quieren encantar la ciudad de Megápolis y a sus habitantes con uno de sus poderosos conjuros. El gato Mauricio y el cuervo Jacobo tratarán de impedirlo. Ayúdales recortándolos y colocándolos en un lugar de la escena donde no sean vistos por los malvados magos.
@FAFNIR98

ESPECIAL SAN GAMBERRÍN

Fox Kids te propone una forma muy diferente de celebrar el día de los enamorados, **San Valentín**, reuniendo a los chicos más gamberros de su parrilla: los **Tres amigos y Jerry** y la **Clase 402**.

Los **Tres amigos y Jerry** se han metido en un nuevo lío. Ayúdales a encontrar al auténtico repartidor de los falsos "euros australianos".

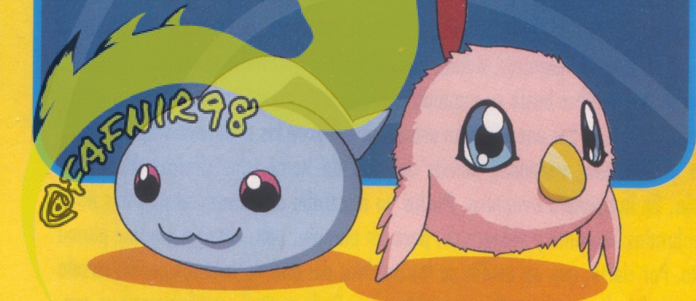




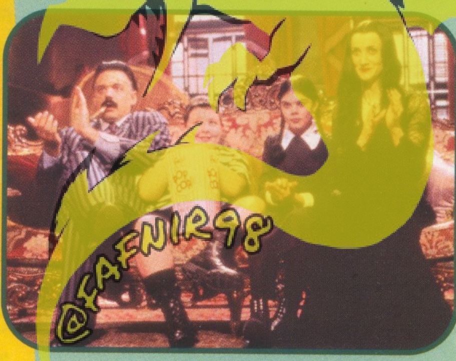
Emisión: jueves 14 de febrero a las 13:10

ESPECIAL DIGIMON 02

¡Ésta es una noticia muy especial para todos los fans de **Digimon**! ¡En marzo llegarán los capítulos de la tercera serie en **Fox Kids**! Para ir calentando motores, el canal digital os ofrece varios especiales durante todo este mes de con los capítulos de **Digimon-02**.



LA NUEVA FAMILIA ADDAMS



No te pierdas a los personajes más tétricos y a la familia más desternillante del canal.

Emisión: sábados y domingos a las 13:45 y a las 20:00

CONCURSO BALONES ¡Dibus!, Fox Kids y Unice

Sorteamos balones de tus series preferidas... Si quieres hacerte con ellos, sólo debes contestar a esta pregunta tan facilona:

¿A qué series pertenecen las imágenes que puedes ver en los balones?

Envíanos la respuesta a:
Ref. Balones ¡Dibus!
Apdo. de correos 51548
28080 Madrid



Concurso balones ¡Dibus!

Nombre ....
Apellidos: .... Edad: ....
Teléfono: .... E-mail: ....
Calle: .... Número: .... Piso: .... Puerta: ....
Población: .... Código Postal: .... Provincia: ....

Respuesta: ....

Piolín

Humm... ¡me pareció ver un lindo gatito!

por Paco Galindo

Seguramente muchos de vosotros lo hayáis llevado estampado en la camiseta, en los calcetines, en el estuche o colgando de vuestras llaves. Pero... ¿quién es realmente Piolín? ¿Qué hay detrás de ese pequeño e inocente bebé canario?



UN BEBÉ CANARIO DE 60 AÑOS

Para empezar, debéis saber que las apariencias engañan y que, a pesar de su jovial aspecto, **Piolín** está a punto de cumplir nada más y nada menos que 60 años. Este mismo año se celebrará su aniversario, ya que debutó en 1942 en un cortometraje de dibujos animados titulado **HISTORIA DE DOS GATOS**. Su padre artístico fue **Bob Clampett**, que, para diseñarlo, se inspiró en una foto de él mismo cuando todavía iba en pañales. El aspecto original de **Piolín** no era muy diferente del que todos conocemos, tan sólo ha cambiado su color, que era completamente rosa por la falta de plumaje. Además, aunque los personajes animados no solían recibir un nombre hasta su segunda aparición, sus creadores lo llamaron extraoficialmente **Orson**. Sus enemigos en esa ocasión fueron los malvados y torpes gatos **Babbit** y **Costello**, versiones felinas del dúo de humoristas clásicos **Abbott** y **Costello**. En la primera aventura, **Piolín** ya mostraba el carácter al que nos tiene acostumbrados: inocente y vulnerable, pero sin un pelo... uh... bueno, sin una pluma de tonto. Por cierto, que en medio de los intentos del dúo de mininos por llevárselo a la boca, soltó algo así como "me pareció ver un lindo gatito", una frase que se convertiría en mítica con el paso de los años.

Silvestre & Piolín

Cinco años después, el director **Friz Freleng** estaba preparando un nuevo corto de animación en el que aparecían un gato llamado **Silvestre** y un pájaro carpintero pero, afortunadamente, a última hora decidió cambiar a ese pájaro por **Piolín**. En esta ocasión, nuestro pequeño amigo llegó incluso a tener problemas con la dura censura de la época, que lo acusó de "ir desnudo".

Los dibujantes prefirieron añadirle plumas en lugar de ponerle unos calzones y así adquirió el color amarillo canario que todos conocemos. El corto en cuestión se tituló **PASTEL DE PIOLÍN** y la tranquilidad con la que el pequeño canario hacía frente a los desesperados intentos del hambriento felino por atraparlo, consiguió cautivar a niños y mayores por igual. En este primer "round" entre **Piolín** y **Silvestre**, nuestro canario favorito salió victorioso de gags tan conocidos como el del gato que se encarama a una montaña de muebles para alcanzar la jaula.



Diseños del gato **Babbi** y de la primera versión de **Piolín**, provisionalmente llamado **Orson**.

Más aventuras

Las aventuras de **Piolín** y **Silvestre** continuaron y, con el paso de los años, se unieron nuevos personajes a su universo animado. **Abuelita**, la bondadosa anciana que recogió a **Piolín**, y **Héctor**, el bulldog terror de los gatos, se convirtieron en poderosos aliados del pequeño canario frente a las artimañas de **Silvestre**. Las desternillantes peripecias de la singular pareja y sus amigos se recogieron en un total de 43 cortometrajes que se repartieron a lo largo de 15 años. El último de ellos se emitió en 1964 y por entonces, **Piolín** y **Silvestre** ya eran los protagonistas de su propio cómic, que se publicó ininterrumpidamente desde 1952 hasta 1984. Pero ése no sería el adiós a **Piolín** y compañía, ni mucho menos, y es que habían conseguido calar muy hondo en los corazones del público. La mejor prueba de ello es que **Piolín** entró en los 90 con más fuerza que nunca, gracias a nuevas aventuras animadas y una gran campaña de promoción que incluyó camisetas, llaveros, peluches, videojuegos y un sinfín de productos más. Por si fuera poco, también tuvimos la oportunidad de verle compartir cancha con tipos de la talla de **Michael Jordan** o **Bugs Bunny**, en la película **SPACE JAM**.

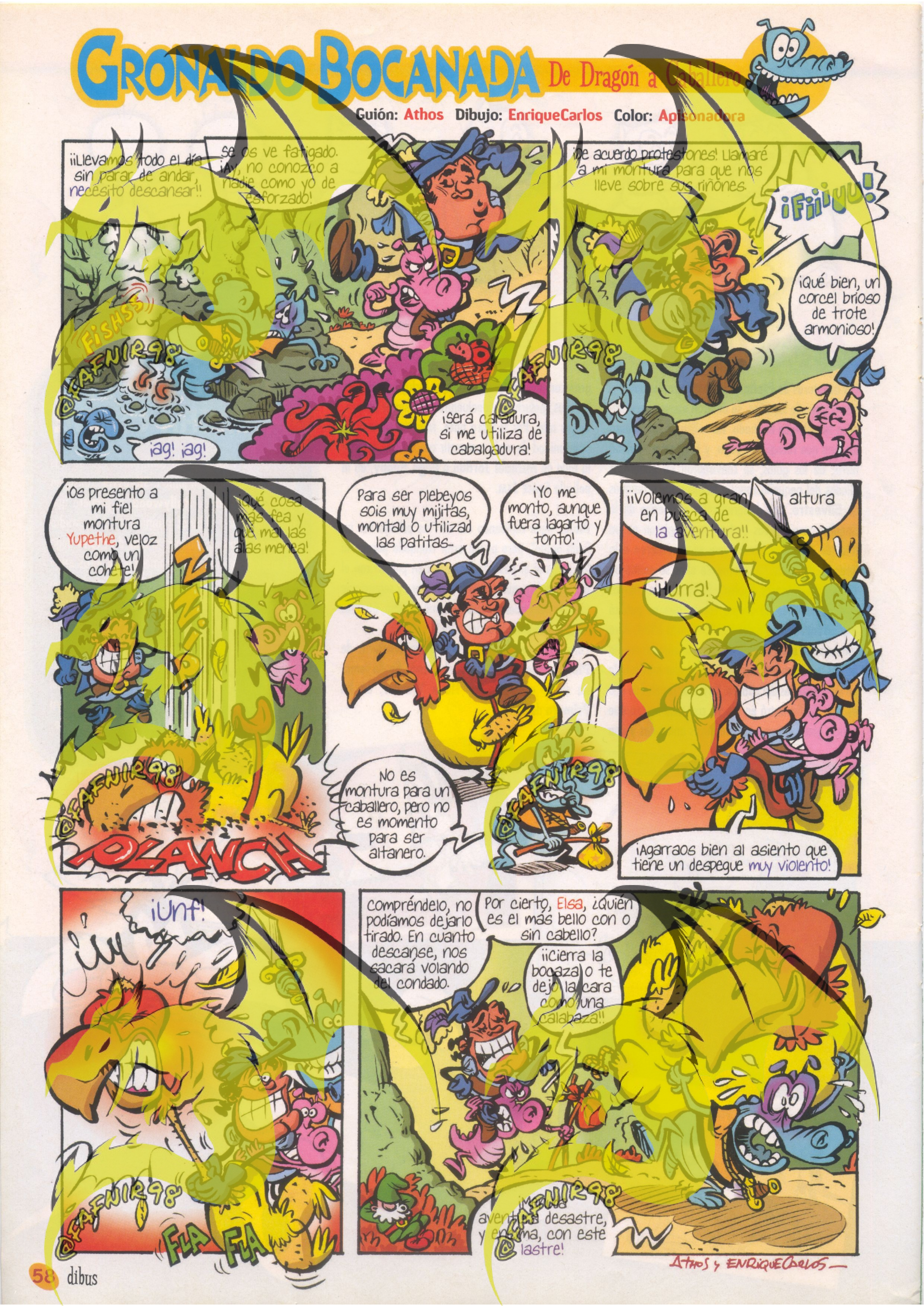
Piolín sigue repitiendo eso de "me pareció ver un lindo gatito", pero puede estar tranquilo porque ni los gatos ni el paso de los años han podido con el canario más popular del mundo entero y seguro que todavía dará guerra durante, como mínimo, 60 años más, especialmente a cierto lindo gatito...
Pásalo en grande cada día con las aventuras de **Piolín** en **Cartoon Network** y cada fin de semana en el programa **La Hora Warner**, en **La Primera** de **TVE**.

UN ACTOR DE PRIMERA CLASE

El éxito de **Piolín** quedó confirmado cuando tras esa primera aparición junto a **Silvestre**, consiguió ganar un **Oscar** de **Hollywood**, el primero que ganaron unos dibujos animados del estudio **Warner Bros**. El segundo **Oscar** de **Piolín** llegó 10 años después por el cortometraje **PÁJAROS ANÓNIMOS**, una divertidísima historia en la que **Silvestre** intentaba renunciar a cazar pájaros e incluso se unió a un grupo de apoyo para gatos con el mismo problema. Para que os hagáis una idea, ahí donde lo veis, **Piolín** ha ganado más premios **Oscar** que algunas de las grandes figuras del mundo del cine como **Alfred Hitchcock**, **Marilyn Monroe**, **Harrison Ford** o **Leonardo DiCaprio**.

Detalle del *story-board* con **Piolín** en una mano, a punto de zampárselo... y abajo, en una secuencia de movimiento para animación.

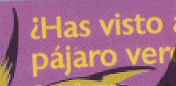
Aquí tenéis al gato **Silvestre**.


GRONALDO BOCANADA
De Dragón a Caballero
Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora
¡¡Llevamos todo el día sin parar de andar, necesito descansar!!
se os ve fatigado. ¡Ay, no conozco a nadie como yo de esforzado!
¡ag! ¡ag!
¡será caradura, si me utiliza de cabalgadura!
¡De acuerdo protestones! Llamaré a mi montura para que nos lleve sobre sus riñones.
¡Fiiiiyu!
¡Qué bien, un corcel brioso de trote armonioso!
¡Os presento a mi fiel montura Yupethe, veloz como un cohete!
¡Qué cosa más fea y qué mal las alas menea!
PLANCH
Para ser plebeyos sois muy mijitas, montad o utilizad las patitas...
¡Yo me monto, aunque fuera lagarto y tonto!
No es montura para un caballero, pero no es momento para ser altanero.
¡¡Volemos a gran altura en busca de la aventura!!
¡Hurra!
¡Agarraos bien al asiento que tiene un despegue muy violento!
¡Unf!
FLA
FLA
Compréndelo, no podíamos dejarlo tirado. En cuanto descanse, nos sacará volando del condado.
Por cierto, Elsa, ¿quién es el más bello con o sin cabello?
¡¡Cierra la bocaza o te dejo la cara como una calabaza!!
aventura desastre, y encima, con este lastre!
Athos y EnriqueCarlos
58 dibus


DIBU CONCURSO
BATMAN VENGEANCE™
BATMAN ES EL PROTAGONISTA DE UN NUEVO Y EMOCIONANTE VIDEOJUEGO PARA GAME BOY ADVANCE. GOTHAM CITY ES ATACADA CONSTANTEMENTE
VILLANOS COMO EL JOKER, EL PINGÜINO Y ENIGMA. BATMAN NO PODRÁ DERROTARLES SOLO... ¿TE ATREVES A AYUDARLE?
Sorteamos videojuegos y camisetas de Batman para Game Boy Advance.
Ubi Soft ENTERTAINMENT
GAME BOY ADVANCE
DC
WB INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Si quieres conseguir uno...
DIBUJA UN NUEVO AYUDANTE PARA BATMAN INVENTADO POR TI.
DC Bullet Logo, BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WBIE LOGO: TM & © Warner Bros.
(s01)
Envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO
BATMAN
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 28 de febrero para enviarnos tu respuesta!
DIBUCONCURSO BATMAN
Dibuja un nuevo ayudante para Batman inventado por ti.
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:

¿HAS VISTO AL PÁJARO VERDE?

Ricardo, **Lola** y **Jaime** pasan ratos muy divertidos con el curioso pájaro verde. ¿Te imaginas a un pájaro peleándose con un feroz gato atigrado o comiéndose absolutamente cualquier cosa que le echen? Y, para colmo de males... es verde. Los tres amigos buscarán el nido del pájaro verde para descubrir su misterio.



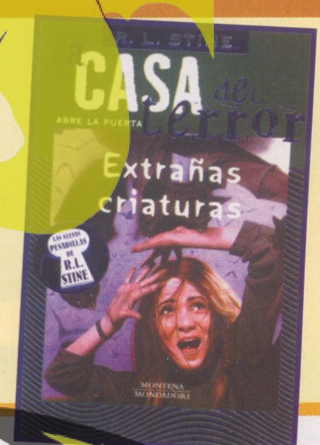


AUTOR: Pablo Barrena
EDITA: Alfaguara

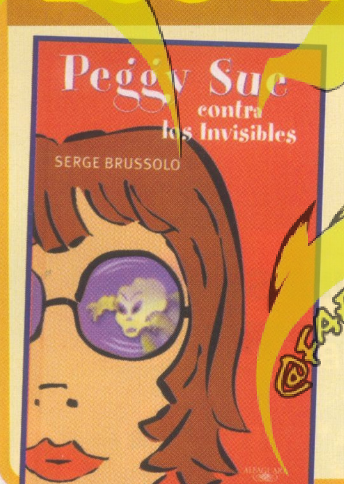
LA CASA DEL TERROR EXTRAÑAS CRIATURAS

A **Laura** le encantan los animales, siempre se ha llevado bien con ellos, sobre todo con sus dos gatos negros, que siempre la acompañan. Pero recientemente, los animales que viven en el bosque negro se comportan de un modo muy sospechoso. En sus paseos, **Laura** oye chillidos y gruñidos que no sabe interpretar. ¿Qué está ocurriendo?

AUTOR: R.L. Stine
EDITA: Montena Mondadori



PEGGY SUE CONTRA LOS INVISIBLES



Peggy Sue, la chica de las gafas mágicas, presiente que algo extraño está a punto de ocurrir. Sólo ella es capaz de ver a los **Invisibles**, unos seres que han provocado toda clase de situaciones inimaginables como que los niños sepan más que sus profesores o que los perros se entretengan jugando al ajedrez... Y todo empezó cuando ese extraño sol azul apareció sobre la ciudad.

AUTOR: Serge Brussolo
EDITA: Alfaguara

EL GATO MALLADO Y LA GOLONDRINA SIÑÁ UNA HISTORIA DE AMOR

¿Cómo? ¿Un gato enamorado de una golondrina? **Jorge Amado** nos demuestra que todo es posible en esta deliciosa fábula en la que dos animales tan distintos quieren casarse. Todos sus amigos y entorno se pondrán en su contra. ¡Vaya lío!

AUTOR: Jorge Amado
EDITA: Montena Mondadori



GUNDAM BATTLE ASSAULT

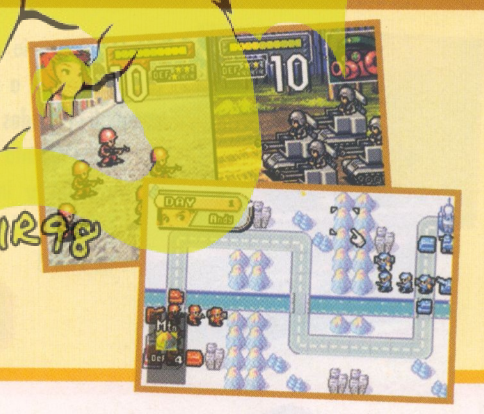
Los fantásticos robots **Gundam** defienden la Tierra de los invasores. ¡Únete a sus fuerzas y pilota los robots más impresionantes que hayas visto nunca!



Bandai/Infogrames
Playstation

ADVANCE WARS

En esta aventura te conviertes en un cauteloso estratega. Administra tus fuerzas y utiliza las mejores técnicas para llegar hasta el territorio contrario.



Nintendo
Game Boy Advance

THE NEW ADDAMS FAMILY



¿Quieres jugar con **Gómez**, **Morticia**, **Cosa** o **Miércoles**? En este juego casi todo es posible. Un agente inmobiliario quiere expulsar a la familia **Addams** de su casa para transformarla en un parque de atracciones, pero ya sabemos que los **Addams** no son una familia corriente... ¿Te atreves a jugar con ellos?

Microïds/Cryo
Game Boy Color

ANTZ WORLD SPORT

¡Todas las hormigas a sus puestos! ¡La competición va a empezar! **Z**, la hormiga que salvaba a sus compañeros en la película **Antz (Hormigaz)**, llega a tu **Game Boy** para participar en los juegos más alucinantes de la historia hormiguera: el tiro de guijarros, las vallas en miniatura... ¡Ayúdale a ser el número uno!



Virgin Interactive
Game Boy Color

PREHISTORIK MAN

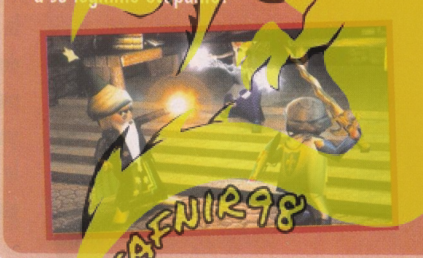
Unos enormes reptiles han acabado con todas las provisiones del poblado de **Sam**. ¡Recuperémoslas! El prehistórico **Sam** ya se vale de todas las ventajas de la **GBA** en su viaje. Utiliza recursos como vigilar (pulsando el nuevo botón L de la consola) o el supergrito (que se activa con el botón R) y lo pasarás en grande con este divertido juego de plataformas. No olvides que **Sam** también puede colgarse de liana en liana, dar grandes saltos e incluso viajar en ala delta.



Cryo
Game Boy Advance

HYPE THE TIME QUEST

El terrible **Barnak**, al que llaman el **Caballero Negro**, ha conseguido derrotar a **Hype**, el caballero más fuerte del Reino de Torras, y lo ha enviado al pasado mediante un poderoso hechizo. ¿Podrá **Hype** regresar al presente? ¿Se devolverá el trono de **Taskan IV** a su legítimo ocupante?



Playmobil Interactive/
Ubi Soft Entertainment
Playstation 2

LEGO RACERS

Diseña tu propio automóvil de carreras, ponlo a punto y... ¡a competir! Puedes diseñar un coche distinto cada vez utilizando tu imaginación y habilidad. ¡La diversión no tiene fin!

Lego

DESPIÉRTATE CON MAGIA

Levantarse por la mañana ya no será tan duro si te encuentras con **Harry** o con **Hagrid** en forma de despertador.



Enesco/Warner Consumer Products

LLEGA EL CARNAVAL DISNEY STORE



Si te gustan los personajes **Disney**, ahora podrás parecerte a **Cenicienta** o **Blancanieves**, ser **Jasmine** o **Campanilla**... Los chicos tendréis la oportunidad de uniros al Comando Estelar y vestir como **Buzz Lightyear**... ¡o ser el oso de la casa azul!

Disney Store

CARPETAS TWEETY

Piolín vigilará tus dibujos si los guardas en estas divertidas carpetas.





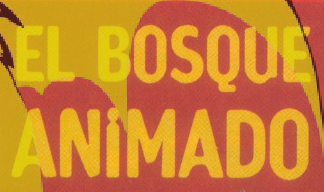
Dennison Hesperia/ Warner Consumer Products

GUARDA TUS GALLETAS CON HARRY POTTER

Ahora tendrá más ganas de tomar tus galletas en el desayuno... ¡porque te las guardan **Harry Potter** y sus amigos!

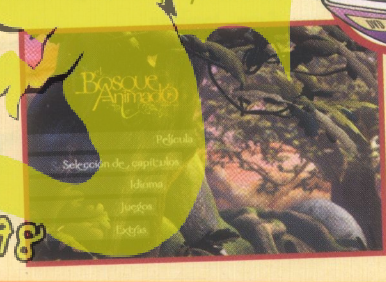
Enesco/Warner Consumer Products

EL BOSQUE ANIMADO



Dygra/Buena Vista Home Entertainment

La primera película realizada en 3D en Europa ya está en vídeo y DVD. Siente toda la magia de los bosques de Galicia y de sus personajes, los topos **Furacroyos** y **Linda** y sus amigos, la luciérnaga **Luci** y la gata **Morriña**.




THE SIMPSONS ™
THE SIMPSONS ™
POSTER-BOOK 1
NORMA Editorial
Bart, Homer, Marge... Springfield al completo te espera en las páginas de este espectacular POSTER-BOOK.
22 PÓSTERS
+ 1 póster GIGANTE
¡BUSCALO EN TU QUIOSCO O EN TU LIBRERÍA PREFERIDA!
NORMA Editorial
www.norma-ed.es
@FAFNIR98



La página de los Simpson

por Juanjo Sarto

Do The Bartman
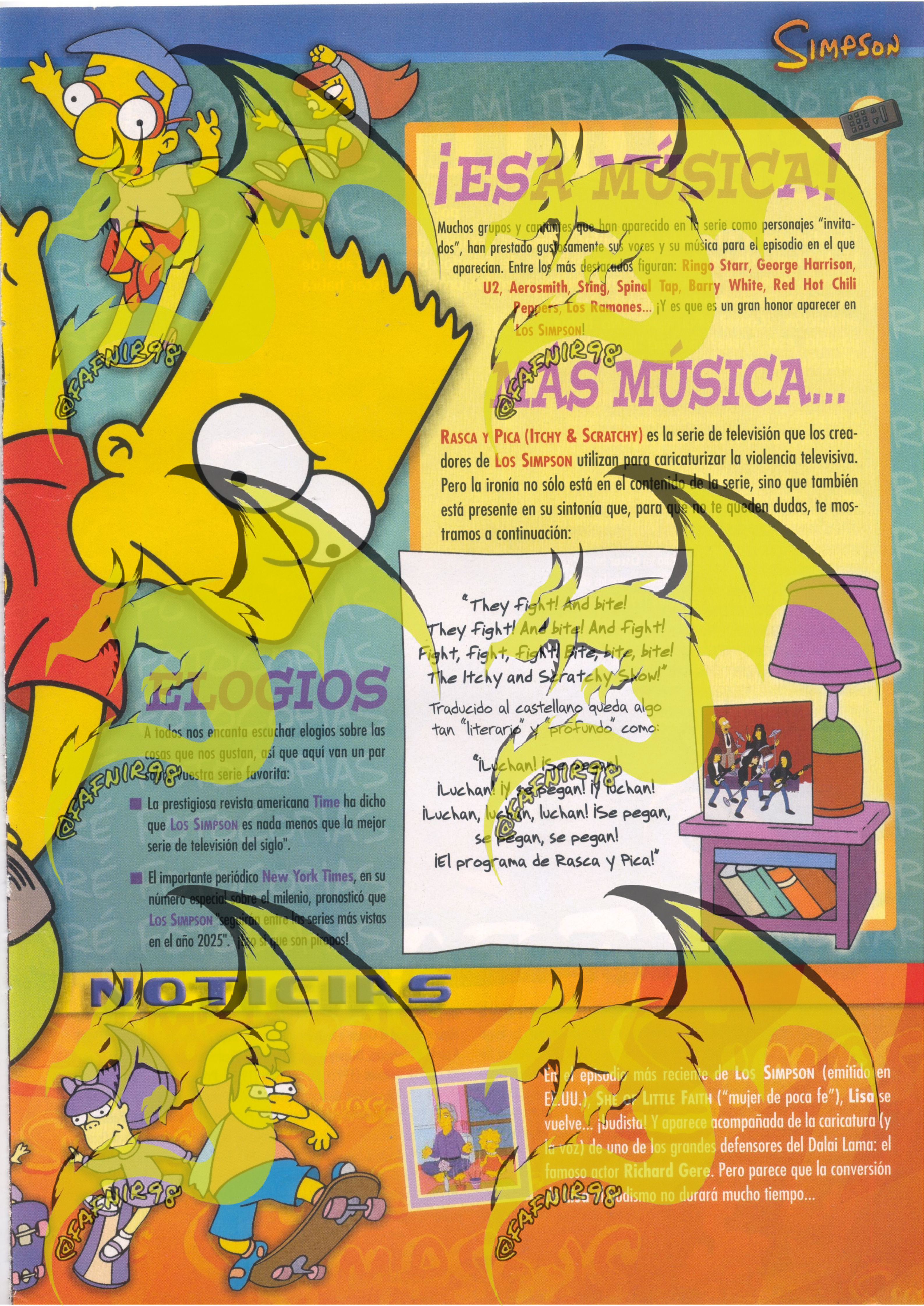
Los Simpson han ganado todo tipo de premios, han batido muchos récords... y han figurado en todas las listas de éxitos, tanto de ventas como de aceptación popular. **Los Simpson** es la serie de televisión americana que más tiempo ha permanecido entre las más vistas por los espectadores. Pero hay un éxito que suele olvidarse. En 1991, una canción de **Los Simspon** figuró en lo más alto de la lista de canciones más escuchadas en Inglaterra. Se trataba del tema **Do The Bartman**, que había sido compuesto especialmente para la serie por **Michael Jackson**.

ESE COLOR AMARILLO

Son muchos los aficionados que se preguntan por qué los personajes son de color amarillo. Pues la responsable es... **Gyorgi Piluci**, una chica húngara que fue la encargada de arte en la primera temporada. Los pintó de amarillo... y a todo el mundo le encantó.

TOMAS FALSAS, TOMAS DESCARTADAS

En números anteriores, ya hemos comentado que en los episodios de **Los Simpson** se hacen cambios hasta el último momento. Y cambiar significa sustituir una cosa por otra que se había hecho antes... ¿Y qué sucede con las escenas y secuencias eliminadas? Un alto cargo de la serie ha afirmado que existen más de 500 minutos (¡casi 9 horas!) de secuencias descartadas... Que están guardadas en un lugar secreto fuera del alcance de los curiosos... ¡Hmmm! ¿Qué habrá en esas escenas?



¡ESA MÚSICA!

Muchos grupos y cantantes que han aparecido en la serie como personajes "invitados", han prestado gustosamente sus voces y su música para el episodio en el que aparecían. Entre los más destacados figuran: **Ringo Starr**, **George Harrison**, **U2**, **Aerosmith**, **Sting**, **Spinal Tap**, **Barry White**, **Red Hot Chili Peppers**, **Los Ramones**... ¡Y es que es un gran honor aparecer en Los Simpson!

MÁS MÚSICA...

Rasca y Pica (Itchy & Scratchy) es la serie de televisión que los creadores de **Los Simpson** utilizan para caricaturizar la violencia televisiva. Pero la ironía no sólo está en el contenido de la serie, sino que también está presente en su sintonía que, para que no te queden dudas, te mostramos a continuación:

"They fight! And bite!
They fight! And bite! And fight!
Fight, fight, fight! Bite, bite, bite!
The Itchy and Scratchy Show!"

Traducido al castellano queda algo tan "literario" y "profundo" como:

"¡Luchan! ¡Se pegan!
¡Luchan! ¡Y se pegan! ¡Y luchan!
¡Luchan, luchan, luchan! ¡Se pegan,
se pegan, se pegan!
¡El programa de Rasca y Pica!"

ELOGIOS

A todos nos encanta escuchar elogios sobre las cosas que nos gustan, así que aquí van un par sobre vuestra serie favorita:

- La prestigiosa revista americana **Time** ha dicho que **Los Simpson** es nada menos que la mejor serie de televisión del siglo".
- El importante periódico **New York Times**, en su número especial sobre el milenio, pronosticó que **Los Simpson** "seguirán entre las series más vistas en el año 2025". ¡Eso sí que son piropos!

NOTICIAS

En el episodio más reciente de **Los Simpson** (emitido en EE.UU.), **She of Little Faith** ("mujer de poca fe"), **Lisa** se vuelve... ¡budista! Y aparece acompañada de la caricatura (y la voz) de uno de los grandes defensores del Dalai Lama: el famoso actor **Richard Gere**. Pero parece que la conversión de Lisa al budismo no durará mucho tiempo...



Y EL OSCAR ANIMADO SE LO LLEVA...

por Eusebio Sánchez

Los aficionados a las pelis de dibujos animados estamos de enhorabuena. La Academia de las Artes Cinematográficas de Estados Unidos acaba de anunciar que, por primera vez en la historia, en los próximos Oscar habrá una estatuilla dedicada a las películas de animación. ¿Cómo? ¿Por qué? ¿No había pasado eso antes? Seguid leyendo, dile, colegas, seguid leyendo...

La gran cantidad de películas de animación que se estrenaron el año pasado en las carteleras estadounidenses puso en un aprieto a la **Academia de Artes Cinematográficas** de este país, cuyos miembros son, al fin y al cabo, los encargados de decidir qué categorías se establecen para los **Oscar** de cada año. En alguna ocasión ya se había comentado la posibilidad de establecer la categoría de **Mejor Película de Animación**, pero la **Academia** no acababa de decidirse. Simplemente, cuando se estrenaba una buena película de animación, se le otorgaba un **Oscar** honorífico (como a **BLANCANIEVES** en 1939) o se la incluía entre las candidatas a **Mejor Película** (**LA BELLA Y LA BESTIA**,1991). Sin embargo, en 2001 la **Academia** se ha liado la manta a la cabeza. A mediados de año se anunció que se establecería la categoría si se presentaban suficientes films a concurso. Y la respuesta no se hizo esperar. A finales de noviembre, fecha límite para presentar candidaturas, eran trece las películas presentadas, una cantidad altísima si tenemos en cuenta que, en un año normal, sólo disfrutamos de una o dos de suficiente calidad.

UNA HISTORIA ANIMADA

Los galardones de la **Academia de Artes Cinematográficas** han contado desde la 3ª edición con un premio al **Mejor Cortometraje de Animación**, pero los largometrajes no han tenido esa suerte hasta el año 2001. Aun así, llevan asomándose a los **Oscar** desde 1939, año en que **BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS** se llevó una estatuilla honorífica. Tres años después, **PINOCHO** consiguió dos **Oscar**, a la **Mejor música** y a la **Mejor canción**, lo que inauguró la relación entre Disney y los Oscar musicales. En 1941, repetirían ese éxito con **DUMBO**, también de **Disney**, que ganó el **Oscar** a la **Mejor partitura de comedia**. Pero habría que esperar hasta los 80 para que volviera a llevarse el **Oscar** a la mejor canción, con ***Bajo el mar*** de **LA SIRENITA** (1989). A partir de entonces, **Disney** consiguió grandes triunfos musicales: **LA BELLA Y LA BESTIA** (1991), **ALADDIN** (1992), **EL REY LEÓN** (1994), **POCAHONTAS** (1995) y **TARZÁN** (1999), y la única película de animación que logró arrebatarle el galardón fue **EL PRÍNCIPE DE EGIPTO** (**DreamWorks** y **Universal Pictures**), con ***When You Believe***.

Además, cabe destacar la única ocasión en que un film animado ha optado al Oscar a la **Mejor Película**: **LA BELLA Y LA BESTIA**, en 1991. En dicha categoria no lo ganó, pero sí en las otras dos a las que estaba nominada (**Mejor canción** y **Mejor banda sonora**). Hasta ahora ha sido la única propuesta para **Mejor película**, aunque **SHREK** podría conseguirlo también este año.

Pero lo que nos interesa son las películas que sí pueden optar al premio. Entre ellas está la popular **SHREK**, que podría quedar nominada también al **Oscar** a la **Mejor Película**; tampoco faltan **FINAL FANTASY**, **OSMOSIS JONES** y **EL CISNE MUDITO**, todas estrenadas hace poco en España.

Las otras cinco películas aún no han llegado a nuestros cines, pero algunas están a punto de hacerlo. Es el caso de **MONSTRUOS S.A.**, protagonizada por monstruos que visitan nuestro mundo desde un universo paralelo y que asustan a los niños porque necesitan la energía de sus gritos. Creada por **Pixar** (responsables de **TOY STORY** y **BICHOS**), **MONSTRUOS S.A.** es, junto a **SHREK**, la gran favorita para llevarse el preciado premio de la **Academia**. Otra de las nominadas es **JIMMY NEUTRON**, protagonizada por un niño genio que debe salvar a sus padres de los alienígenas que les han secuestrado. Lo mismo ocurre con la casi desconocida **MARCO POLO: RETURN TO XANADU**, que trata sobre la vida del ilustre explorador veneciano. Completan la lista **WAKING LIFE**, realizada con una alternativa técnica fotorrealista (es decir, con fotos de imagen real retocadas luego con lápiz y colores), y **THE PRINCE OF LIGHT**, una coproducción hindú-japonesa que narra la leyenda épica **RAMAYANA**.

Los tres nominados definitivos serán elegidos el próximo 12 de febrero. Todos apuestan por **SHREK**, **MONSTRUOS S.A.** ¿Cuál será la tercera?



MONSTRUOS S.A.

OSMOSIS JONES

FINAL FANTASY: LA FUERZA INTERIOR

JIMMY NEUTRON: BOY GENIUS

WAKING LIFE

MARCO POLO: RETURN TO XANADU

EL CISNE MUDITO

SHREK

Como veis, las pelis realizadas con ordenador no son las únicas que optan al Oscar, las técnicas tradicionales de animación [illegible] dia.

THE PRINCE OF LIGHT

Y VOSOTROS, ¿QUÉ OPINÁIS?

Marca con una "x" la casilla de la película que prefieras.

- ☐ EL CISNE MUDITO
- ☐ FINAL FANTASY: LA FUERZA INTERIOR
- ☐ JIMMY NEUTRON: BOY GENIUS
- ☐ MARCO POLO: RETURN TO XANADU
- ☐ MONSTRUOS S.A.
- ☐ OSMOSIS JONES
- ☒ SHREK
- ☐ THE PRINCE OF LIGHT
- ☐ WAKING LIFE

En ¡Dibus! queremos saber a qué película le darías el Oscar.

Nombre: ....

Apellidos: .... Edad: ....

Teléfono: .... E-mail: ....

Calle: .... Número: .... Piso: .... Puerta: ....

Población: .... Código Postal: ....

Envíanos tu veredicto junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:

DIBUCONCURSO OSCAR DE ANIMACIÓN
Revista ¡Dibus!
C/Fl[illegible]à, 89
0801[illegible] Barcelona

¡Tienes hasta el 28 de febrero para enviarnos tu respuesta!

SORTEAMOS UN FANTÁSTICO LOTE DE CÓMICOS



MUNDO CURIOSO

Expediente 11: MONSTRUOS

por TREMENDO ESTUDIO
Color: Apisonadora

DATOS DE PARTIDA

A lo largo de la historia, el hombre ha vivido siempre rodeado de terribles monstruos. Desde que el primer hombre pisara la Tierra, un monstruo le acompañó para darle miedo.

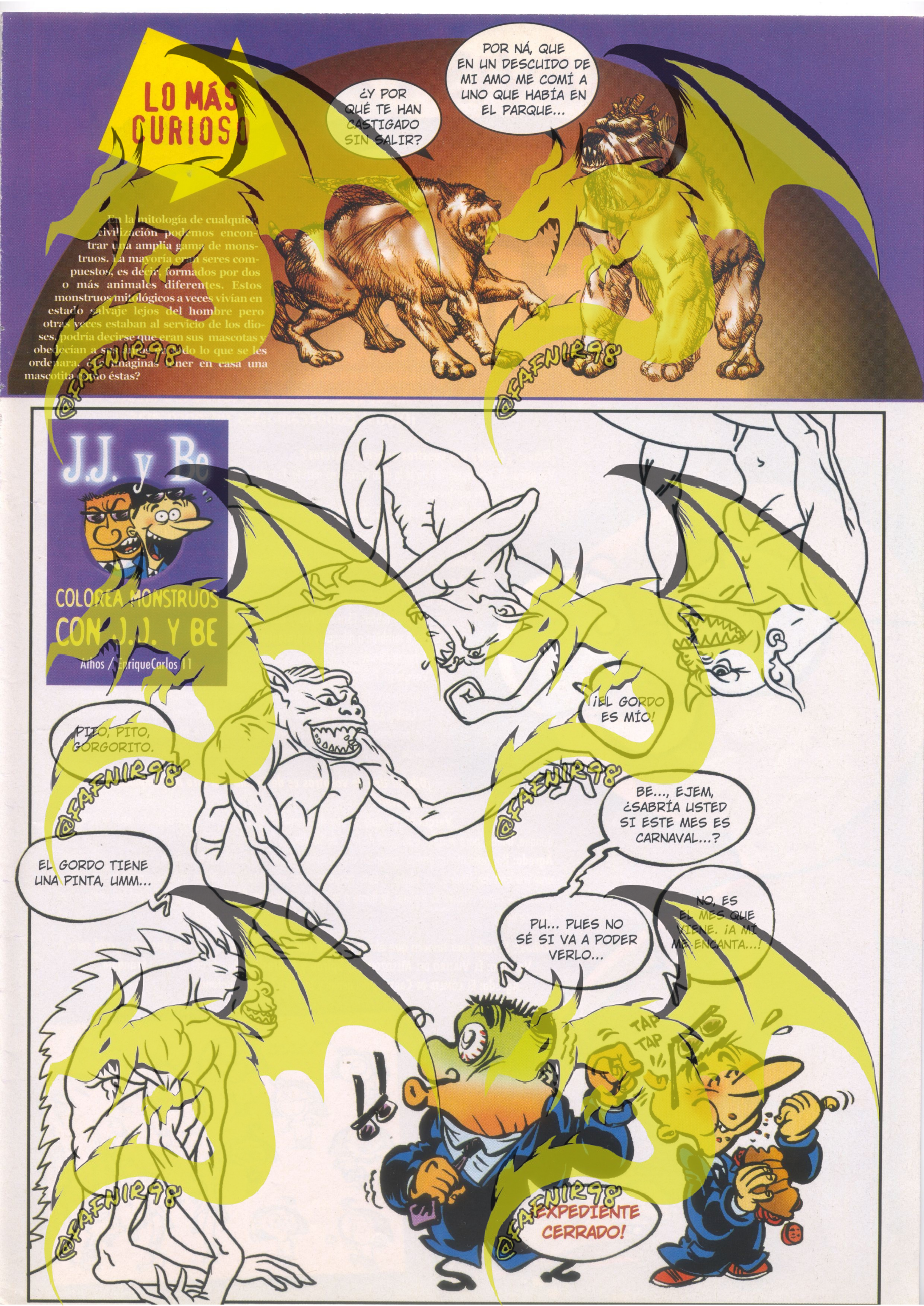
Muchos de ellos fueron creados por la imaginación. Algunos vivían en los rincones menos explorados del planeta. Otros nunca se supo ni se sabrá si llegaron a existir.

Los monstruos viven en cualquier sitio: en el fondo del mar, en la cima de una montaña o incluso debajo de tu cama. Si te encuentras con alguno lo mejor será correr si no quieres acabar siendo su cena... ¡Glub!

CUADERNO DE CAMPO

NOTAS: Todos los monstruos reúnen dos cualidades: son horribles y dan mucho miedo. Existen varios modos de crear un monstruo. Por ejemplo, puedes coger un animal que exista realmente (como un lagarto), y exagerar algunas partes de su cuerpo como los dientes y la boca para que parezca más fiero. También puedes hacerlo más grande, que impone más. Otra manera es mezclar una parte animal con una parte humana. Lo más importante de un monstruo es que su aspecto aterrorice y dé la sensación de que es muy fuerte y que no será nada fácil acabar con él.

Hay muchos tipos de monstruos, pero, si os fijáis, la mayoría tiene una serie de caraterísticas comunes. Por ejemplo, suelen ser gordos o muy grandes ya que esto da mucho miedo. Ninguno de ellos tiene el aspecto apropiado para presentarse a un concurso de belleza ya que son bastante feos. En definitiva, todos los monstruos son monstruos por algo, ¿no?


LO MÁS CURIOSO
¿Y POR QUÉ TE HAN CASTIGADO SIN SALIR?
POR NÁ, QUE EN UN DESCUIDO DE MI AMO ME COMÍ A UNO QUE HABÍA EN EL PARQUE...
En la mitología de cualquier civilización podemos encontrar una amplia gama de monstruos. La mayoría eran seres compuestos, es decir, formados por dos o más animales diferentes. Estos monstruos mitológicos a veces vivían en estado salvaje lejos del hombre pero otras veces estaban al servicio de los dioses, podría decirse que eran sus mascotas y obedecían a sus amos todo lo que se les ordenara. ¿Te imaginas tener en casa una mascotita como éstas?
J.J. y Be
COLOREA MONSTRUOS CON J.J. Y BE
Aihos / EnriqueCarlos 11
¡EL GORDO ES MÍO!
PITO, PITO, GORGORITO.
BE..., EJEM, ¿SABRÍA USTED SI ESTE MES ES CARNAVAL...?
EL GORDO TIENE UNA PINTA, UMM...
NO, ES EL MES QUE VIENE. ¡A MÍ ME ENCANTA...!
PU... PUES NO SÉ SI VA A PODER VERLO...
TAP TAP
¡EXPEDIENTE CERRADO!



ENTREVISTA A...

ÁGREDA y VERGARA

José Luis Ágreda y Bernardo Vergara son los geniales creadores del cómic ZOÉ EN EL PAIS DE LAS HADAS, que encontráis todos los meses en ¡Dibus! Conozcámosles un poco más...

por **Francisco Galindo**

¡Dibus!: ¿Cuáles son vuestros orígenes secretos?

Vergara: Mi origen secreto no te lo digo porque es secreto. Por ahí dicen que nací en Pamplona hace 35 años, pero no hagas mucho caso...

Ágreda: Origen, Sevilla 1971. Aunque después he pasado por muchos otros sitios que sí que dejaremos en secreto.

¡Dibus!: ¿Cómo empezasteis en el mundo del cómic?

Ágreda: Yo tengo un hermano mayor que también dibujaba y se compraba tebeos, así que lo tuve muy fácil para acercarme a este mundo. Poco a poco, me fui comprando mis propios tebeos (**SUPERLÓPEZ** y **LOS PITUFOS** eran, y todavía son, mis favoritos). Empecé también a dibujar y a presentarme a concursos. Y ya, con el gusanillo metido, hasta ahora.

Vergara: Pues supongo que como casi todo el mundo, leyendo muchos tebeos cuando era un niño y pasando las horas muertas intentando copiar a **Mortadelo**, a **Lucky Luke** o a **Anacleto**. Luego, la casualidad quiso que mis primeros trabajos profesionales fueran precisamente en la revista **MORTADELO** y en **YO Y YO**, donde, ¡mira por dónde!, también salían historietas de **LUCKY LUKE**.

¡Dibus!: Uno de vosotros es de Sevilla y el otro de Pamplona. ¿Cómo os conocisteis?

Vergara: ¡Eh, que yo soy de Pamplona pero vivo en Huesca desde hace ocho años! Aunque, bueno, para el caso, está igual de lejos de Sevilla...

Ágreda: Nos presentó un amigo común en una edición del Saló del Còmic de Barcelona. Y creo que nos vimos una vez más en Madrid, en algún evento parecido. Más adelante necesité un guionista para mi serie **LOS CHAPAS**, y como conocía su trabajo, le llamé a ver si le interesaba. Desde entonces, no ha habido manera de librarse de él.

¡Dibus!: Si cada uno tuviera que elegir un solo cómic para llevar a una isla desierta, ¿cuál sería?

Vergara: **EL VIAJERO DEL MESOZOICO** de **Spirou y Fantasio**, dibujado por el genial **Franquin**.

Ágreda: **EL COMETA DE CARTAGO** del genial y también francés **Chaland**.



Los Chapas son una divertida banda de músicos que también ha salido de la imaginación de **Ágreda** y **Vergara**. A la derecha , la primera página que **Bernardo Vergara** dibujó de **Zoé**. ¡Qué aspecto tan distinto tenía!

¡Dibus!: Y si esa misma isla tuviera un suministro de corriente eléctrica y un reproductor de vídeo, ¿qué cinta os llevaríais?

Ágreda: La verdad, yo preferiría que fuera un DVD, ¿puede ser?

Vergara: Cualquiera de **Los hermanos Marx**.

¡Dibus!: ¿Cómo surgió la idea de Zoé en el País de las Hadas?

Vergara: Pues se me ocurrió a mí hace unos años e incluso llegué a dibujar una historieta, pero como coincidió con una época en la que casi no había publicaciones infantiles, la abandoné en el cajón de los proyectos sin acabar hasta que se me ocurrió proponerle a **José Luis** que se encargara del dibujo. Fue cuando la cosa quedó bonita de verdad y los responsables de **¡Dibus!** se interesaron por el proyecto.

¡Dibus!: [illegible] surrealista, ¿habéis visitado el País de las Hadas alguna vez?

Ágreda: Últimamente muy poco, pero de pequeño lo visitaba a menudo. Era tan sencillo como abrir un libro de **Lewis Carroll**, o de **Kipling**, o tumbarse en la cama con un tebeo de **Los Pitufos**. Leer ha sido uno de los mayores disfrutes de mi infancia y me ha hecho conocer no sólo el País de las Hadas sino también los mares del sur, las *highlands* escocesas, las selvas africanas, las montañas marcianas…

¡Dibus!: ¿Cómo han afectado las nuevas tecnologías a vuestro trabajo en el mundo del cómic?

Ágreda: Con los ordenadores las cosas no cambian tanto. Evidentemente, el trabajo se hace más cómodo y ágil, pero lo más importante sigue siendo igual. La mayor diferencia a la hora de dibujar historietas, al menos en nuestro caso, son las herramientas que usamos para colorear en vez de lápices o acuarelas, el ordenador. Las ventajas principales son la rapidez y que, si te equivocas, puedes corregir fácilmente los errores o hacer pruebas hasta que el resultado te convenza.

Vergara: Y también está lo de mandar los trabajos a la editorial. Antes había que recurrir a servicios de mensajería mientras que ahora, con el correo electrónico, aparte de ahorrarte un dineral, la página está en la redacción de **¡Dibus!** en cuestión de minutos.

¡Dibus!: Antes de Zoé, habíais hecho trabajos destinados a otro tipo de público, ¿cuál sería vuestra obra ideal y para quién iría dirigida?

Vergara: No tengo una obra ideal. **José Luis** y yo hemos hecho juntos un montón de historietas y cómics publicitarios, y siempre me lo he pasado igual de bien. La obra ideal es la que estoy haciendo en cada momento.

Ágreda: Bueno, yo sí que tengo una obra ideal, pero todavía no sé cuál es. Aún la estoy buscando. Esa búsqueda es la que provoca que intente hacer mi mejor historieta con cada encargo. Ya estaría satisfecho con que alguno de mis tebeos fuera tan especial como para que alguien quisiera llevárselo a una isla desierta.

¡Dibus!: ¿Cuáles son vuestros futuros proyectos, juntos y por separado?

Ágreda: En primer lugar, seguir con los proyectos que estamos realizando, como **Zoé en el País de las Hadas**. Después, lo que se tercie para seguir colaborando juntos, porque siempre resulta enriquecedor. Por separado, yo estoy escribiendo ahora mismo un cuento ilustrado de piratas y también preparo un tebeo de aventuras. En realidad, tengo un montón de proyectos más, pero los días son muy cortos y no tengo tiempo para hacerlo todo.

Vergara: Pues además de embarcarme en aventuras comiqueras con **Ágreda** siempre que puedo, le estoy dando vueltas a preparar un cuento ilustrado para niños más pequeños que los que leen esta revista. También estoy embarcado en un álbum que mezcla humor y terror del que no te voy a contar nada más porque es *top secret*.

¡Dibus!: ¿Qué les recomendaríais a los lectores de esta entrevista que sueñan con estar algún día donde estáis vosotros ahora?

Ágreda: Que sigan manteniendo la ilusión, aun cuando parezca que las cosas no llevan adonde uno quiere.

Vergara: Pues que si quieren estar donde estamos nosotros ahora... ¡Que vengan! Ja, ja, ja...

En el País de las Hadas existe una gran cantidad de seres extraños, como el curioso **Rey Lepricano**.

MÁS PHOTOSHOP
LAS SELECCIONES (II)

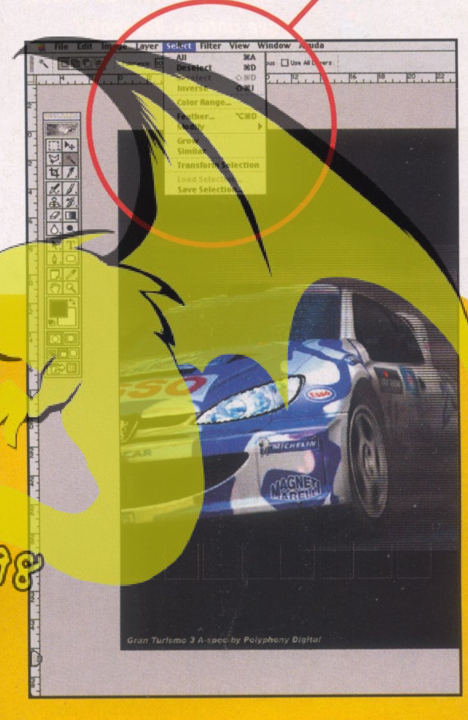
¿Os gustan los consejos del Profesor Chip? Pues... ¡marchando doble ración! Terminamos de explicar el tema de las selecciones y nos adentramos en el interesante mundo de los recortes, una técnica imprescindible si queréis sorprender a vuestros amigos con divertidos y alucinantes montajes fotográficos.

por el **Prof. Chip**

Una herramienta muy útil para seleccionar partes de la imagen es el **Lazo** (que está justo debajo de la herramienta **Marco** en la paleta de herramientas). El Lazo permite crear una selección dibujando una linea a mano alzada alrededor de un área. Si la zona que hay que seleccionar tiene líneas rectas, utilizaremos el Lazo poligonal. Las opciones de sumar y restar selecciones funcionan igual que con la herramienta del Marco (que explicamos en el número anterior) y son totalmente compatibles (podemos sumar o restar una selección hecha con el Lazo o una hecha con el Marco).

Os presentamos otra herramienta de selección: la **Varita mágica**. Haced clic sobre el icono de esta herramienta, que se encuentra a la derecha del Lazo y comprobad cómo selecciona todos los pixels de un color "parecido" a aquel sobre el que hemos hecho clic y que no están separados de él por ninguna línea cerrada de otro color. Lo de "parecido" dependerá de un parámetro de la varita mágica llamado **tolerancia** (en el menú de opciones). Si la tolerancia es baja, la varita seleccionará sólo los pixels cuyo color sea muy parecido. Si por el contrario, es alta, seleccionará una gama más amplia de tonos dentro de un mismo color.

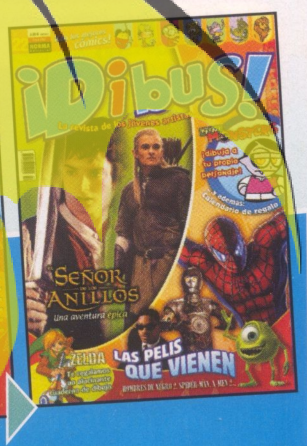
Si miráis el menú selección, veréis que os permite realizar diversas operaciones con la selección activa: cómo invertirla, guardarla, modificarla... Entreteneos un poco con las selecciones, ya que dominarlas os será realmente útil si queréis usar el **Photoshop** con soltura.





Con estas opciones, podréis crear vuestras selecciones al milímetro, para luego poder retocar a vuestro antojo esas zonas sin perjudicar el resto de la imagen, ¿útil verdad?.





Aquí, nuestro grafista, tan eficaz como siempre, recorta las imágenes que formarán parte de la portada, para después crear los fondos. Una vez todo acoplado, la portada queda lista para que la veáis en los quioscos.

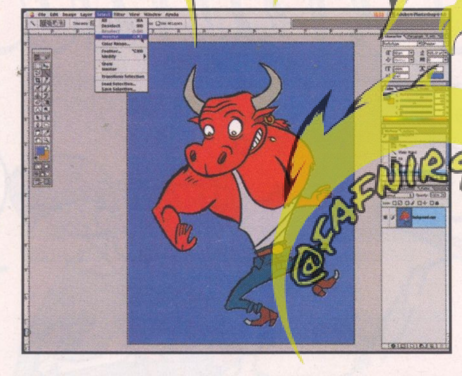
RECORTAR IMÁGENES

Se puede decir que una imagen está recortada cuando la silueta ya no forma parte del fondo que tenía originalmente (aunque ese fondo fuera blanco).

Las imágenes recortadas se usan con mucha frecuencia en las artes gráficas. Si os fijáis bien, podréis comprobar zque esta revista está llena de ellas.

Con ellas puedes hacer cosas tan chulas como poner una imagen de tu cara en el cuerpo de una imagen de **Superman**. ¿Te imaginas a ti mismo al lado del increíble batmóvil? Para que todos estos trucos queden bien el recorte debe ser muy preciso.

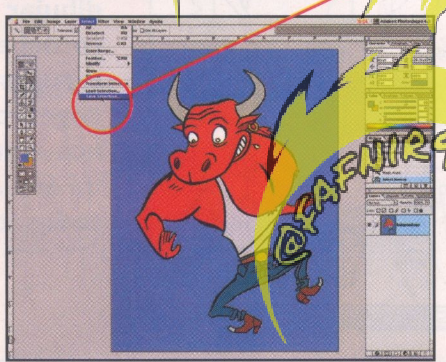
Vamos a hacer nuestros primeros recortes. Necesitaremos el **Photoshop** (ya os dije que lo íbamos a usar a menudo) y una imagen cualquiera. Para empezar, es mejor que la imagen sea un dibujo, y no una foto, y es aconsejable que el trazo sea grueso. Todo esto hará que la tarea de recortar sea más fácil y que obtengamos un mejor resultado, aunque valdría cualquier imagen.

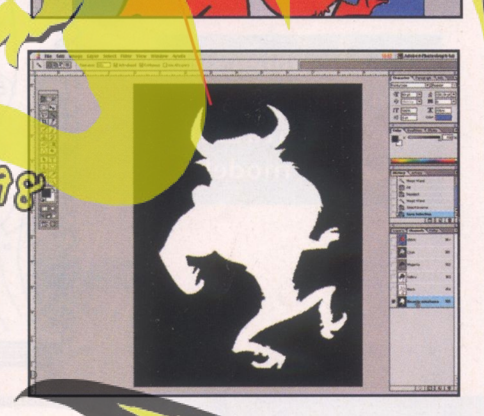




Podemos recortar una figura de diferentes maneras y con varias herramientas. La primera (y la más sencilla) sólo nos servirá si todo el fondo es del mismo color y queremos recortar la figura entera. En este caso seleccionaríamos el fondo de la imagen con la varita mágica. Luego, en el menú de selección, elegiríamos la opción "invertir" y la selección pasaría a ser, precisamente, nuestra figura. Una vez hecho esto, podríamos ir al menú selección y elegir la opción "guardar selección". Esto es muy útil ya que, probablemente, necesites recuperar después esta selección que te ha costado tanto rato conseguir.

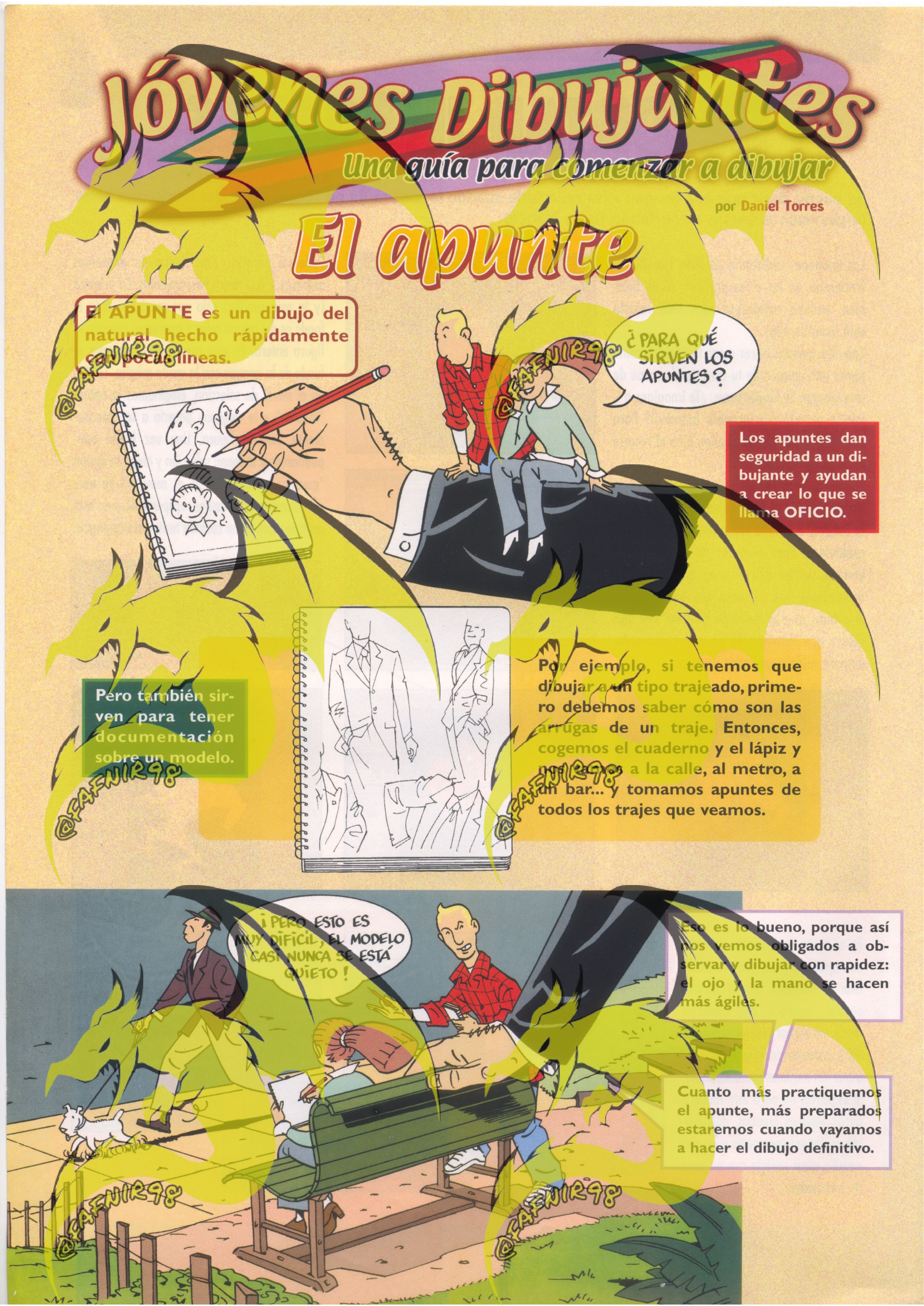






En el menú de selección tenemos una opción que nos permite modificar la selección. Dentro de esta opción, aparece un submenú mediante el cual podemos **expandir** o **contraer** la selección o **suavizar** las esquinas (redondearlas). Si exploráis un poco este menú y hacéis algunas pruebas, descubriréis opciones interesantes a las que podréis sacar partido con un poco de creatividad.





Jóvenes Dibujantes

Una guía para comenzar a dibujar

por Daniel Torres

El apunte

El **APUNTE** es un dibujo del natural hecho rápidamente con pocas líneas.

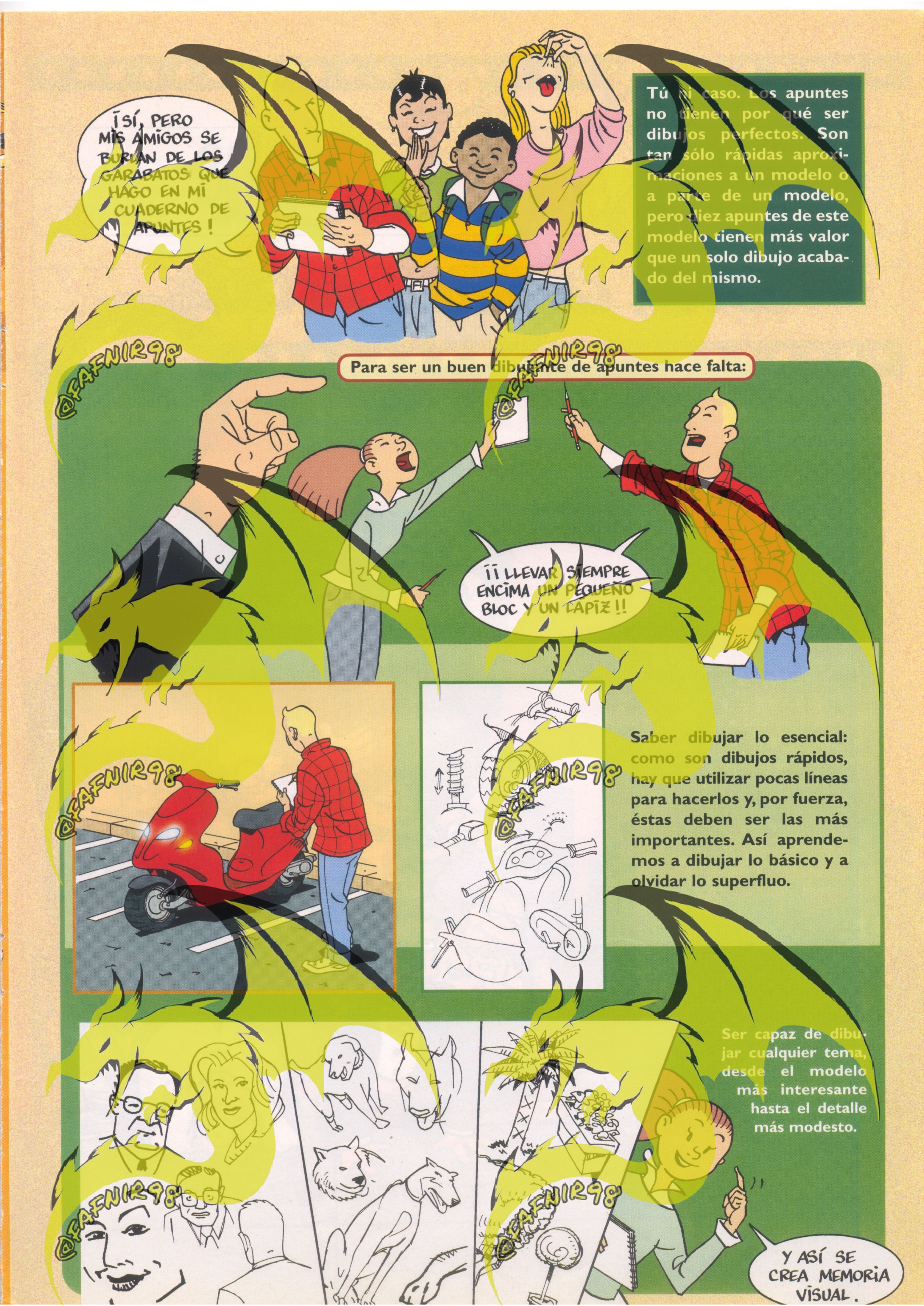
Los apuntes dan seguridad a un dibujante y ayudan a crear lo que se llama **OFICIO**.

Pero también sirven para tener documentación sobre un modelo.

Por ejemplo, si tenemos que dibujar a un tipo trajeado, primero debemos saber cómo son las arrugas de un traje. Entonces, cogemos el cuaderno y el lápiz y nos vamos a la calle, al metro, a un bar... y tomamos apuntes de todos los trajes que veamos.

Eso es lo bueno, porque así nos vemos obligados a observar y dibujar con rapidez: el ojo y la mano se hacen más ágiles.

Cuanto más practiquemos el apunte, más preparados estaremos cuando vayamos a hacer el dibujo definitivo.


¡SÍ, PERO MIS AMIGOS SE BURLAN DE LOS GARABATOS QUE HAGO EN MI CUADERNO DE APUNTES!
Tú ni caso. Los apuntes no tienen por qué ser dibujos perfectos. Son tan sólo rápidas aproximaciones a un modelo o a parte de un modelo, pero diez apuntes de este modelo tienen más valor que un solo dibujo acabado del mismo.
Para ser un buen dibujante de apuntes hace falta:
¡¡LLEVAR SIEMPRE ENCIMA UN PEQUEÑO BLOC Y UN LÁPIZ!!
Saber dibujar lo esencial: como son dibujos rápidos, hay que utilizar pocas líneas para hacerlos y, por fuerza, éstas deben ser las más importantes. Así aprendemos a dibujar lo básico y a olvidar lo superfluo.
Ser capaz de dibujar cualquier tema, desde el modelo más interesante hasta el detalle más modesto.
Y ASÍ SE CREA MEMORIA VISUAL.

LOS SIMPSON™: ¡LUCES, CÁMARA... ¡ACCIÓN!



Si algo tenían claro los espectadores de Los Simpson es que a Matt Groening... le gusta el cine. Títulos de episodios como Ciudadano Burns, El Cabo del miedo, La Tapadera, Expediente Springfield, Un tranvía lamado Marge... y muchos más, son títulos o parodias de películas muy conocidas.

por JuanJo Sarto

Grandes actores como **Mel Gibson**, **Woody Allen**, **Kim Bassinger** o **Mark Hamill** han aparecido en diferentes episodios de la serie. Pero ellos no han sido los únicos en ser homenajeados por **Groening**, pues ya es casi habitual encontrarnos con celebridades del séptimo arte en los capítulos de **Los Simpson**. Eso sí, con la piel de un reluciente y "saludable" tono amarillo.

Precisamente por eso, se hacía necesario un vídeo y un DVD que se centrase en el tema del cine.

¡Y el 13 de febrero saldrá a la venta!

Los cuatro episodios que se han seleccionado son: ***Mas allá de la cúpula del fracaso***, ***Rasca y Pica: la película***, ***22 cortometrajes sobre Springfield*** y ***Ha nacido una estrella***. Vamos a hablar un poco sobre cada uno de ellos:

MÁS ALLÁ DE LA CÚPULA DEL FRACASO

Se trata de un homenaje al cine por todos lados. El título es un chiste sobre la tercera película de **MAD MAX**, que se titulaba **MÁS ALLÁ DE LA CÚPULA DEL TRUENO**. ¿Y quién era su protagonista? Pues nada más y nada menos que **Mel Gibson**, el actor de **ARMA LETAL**, **BRAVEHEART**, **EL PATRIOTA**... que también es el protagonista del episodio ***Mel Gibson haciendo de Mel Gibson***. Este capítulo nos habla de un actor preocupado porque su última película [illegible] de ser el éxito que espera. Y que recurre a **Homer** para que le ayude a realizar un film que bata todos los records de taquilla. Los que lo hayáis visto, seguro que lo recordáis con una sonrisa. Y los que no lo hayáis visto... os podéis hacer una idea de la que pueden organizar **Mel Gibson** y **Homer Simpson** unidos en un proyecto común.



RASCA Y PICA: LA PELÍCULA

Este episodio seguro que os recuerda algún trágico momento de vuestra existencia. ¿Nunca habéis deseado mucho ver una película... y vuestros padres no os han dejado? Eso es lo que le pasa a **Bart**, que sus padres le castigan con no ir a ver la película que siempre había soñado ver: **RASCA Y PICA: LA PELÍCULA**.

Y el episodio, cómo no, contiene varios homenajes. El **Capitán Kirk** (de la serie de televisión **STAR TREK**) lanzando un discurso... y una pequeña sorpresa. Otro lo encontramos en la alusión a los inicios del estudio **Disney** con una pieza en blanco y negro de ***Rasca y Pica***, parodia del famoso cortometraje **STEAMBOAT WILLY** protagonizado por **Mickey Mouse**...



22 CORTOMETRAJES SOBRE SPRINGFIELD

En este divertido episodio nos encontramos con diferentes historias que nos amplían detalles sobre algunas de las personas mas interesantes y conocidas de Springfield. Es el capítulo en el que, por ejemplo, se puede ver al matón **Nelson Muntz** caminando por la calle con los pantalones bajados, a **Apu** tomándose un descanso de... cinco minutos o a **Lisa** cambiar de peinado... ¡En fin! Una colección de momentos muy divertidos y diferentes. Y sin olvidarse de un homenaje a una de las mas famosas películas de los últimos tiempos, **PULP FICTION**: una escena en la que aparecen el **Jefe Wiggum**, **Serpiente**, el padre de **Milhouse**... ¡Un episodio imprescindible para cualquier coleccionista!

HA NACIDO UNA ESTRELLA

Los críticos y los festivales de cine son dos submundos dentro del gran mundo del cine. Y de ellos dos se habla en este episodio: **Marge**, para relanzar la imagen de Springfield, decide organizar un Festival de Cine. Veremos a los críticos que intentan destacar por encima de las películas, los intentos de soborno al Jurado (por parte del **señor Burns**, naturalmente), los comentarios pseudointelectuales de **Homer** ante una película titulada **HOMBRE GOLPEADO POR UN BALÓN DE FÚTBOL**, veremos a **Rainier Wolfcastle** (la parodia de **Arnold Schwarzennegger**) hablando de su última película... El premio tiene dos finalistas: el borrachín **Barney** y el codicioso **señor Burns**. Y es **Homer** el que debe decidir...



Como veréis, se trata de un vídeo y de un DVD compactos que hablan del cine desde perspectivas muy diferentes. Una gran labor de selección, porque elegir cuatro entre los muchos episodios dedicados al cine... es una tarea difícil.

Por último añadiremos que tanto el vídeo como el DVD llevan un contenido extra titulado **LO MEJOR DE TROY MCCLURE**, al que seguro que recordaréis de películas como **RECORDANDO A TROY MCCLURE**, **TROY MCCLURE SIEMPRE SERÁ RECORDADO** y **TROY MCCLURE: UN NOMBRE PARA RECORDAR**.

¡Que lo disfrutéis!



Pasatiempos
A
En esta baraja de cartas hay palos a los que les falta o el dibujo o el nombre. ¿Sabrías acabar los dibujos con su color correspondiente y los nombres que faltan?
D
B
A Roberto le han ganado todas las apuestas y lo ha perdido todo menos los calzoncillos. Si todo el dinero y posesiones que tenía estaba valorado en 83.000 ptas, y el calzoncillo que le queda vale 3 €... ¿Cuántos euros tenía al principio?
C
Si a lo que están jugando estos chavales es a póquer... ¿Qué jugada tiene el chico de la gorra?
a) Escalera de color.
b) Un full monty.
c) Un trío.
d) Un siete y medio.
@FAFNIR98



baleros
por Álex Fito
Picas
Diamantes
3
3
Si una de las cartas giradas de allá arriba es un 3 de corazones, y la otra un 6 de picas... ¿Qué tiene que ser la tercera para que esta niña tenga un full?
MISTERIOS del €URO
La moneda "Euro" se llama así porque deriva de la palabra "Euro-peo". La pregunta es: ¿Por qué han tenido que escoger la parte aburrida de esa palabra para crearla?
PONDRE UN EJEMPLO PARA EXPLICARLO...
MIRA, ME HE COMPRADO UNA BOLSA DE CHUCHERÍAS...
VAMOS AL GRANO CON EL CHISTE. ¿Y CUANTO TE HA COSTADO?
PUEEEES ...
UNOS 30 CENTIMOS...
¡¡...DE PEOS!!
EL CHISTE ES MALO, PERO RECONOZCO QUE DICHO ASÍ ES MAS DIVERTIDO.
BWAHA HA HA HA HA HA HA HA



SOLUCIÓN PASATIEMPOS

(Pág. 78)

A) Corazones, tréboles y ♠ ♦.

B) 503 Euros.

C) C, Un trío (de sietes).

D) Un 6 de cualquier palo, eso no importa.


ESCANEO REALIZADO POR
@FAFNIR98
GAME BOY ADVANCE
MARIO KART
SUPER CIRCUIT

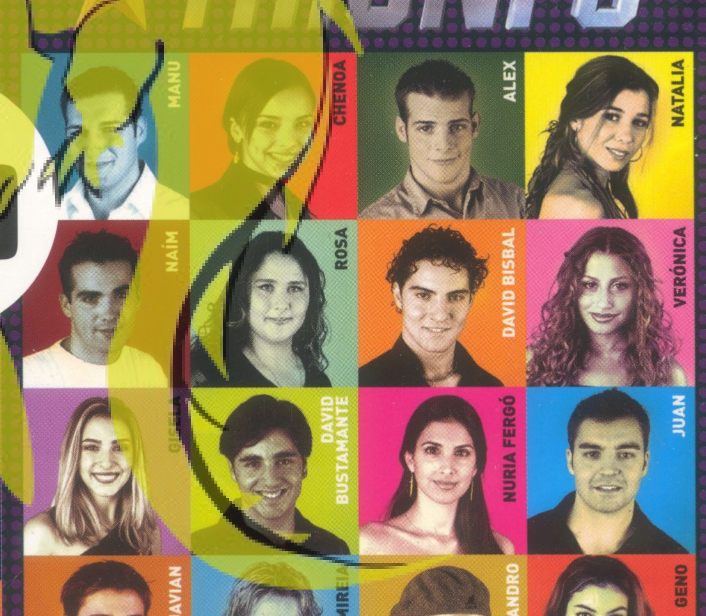


¡Disfruta en vídeo de lo mejor de Operación Triunfo!

¡Ya a la venta en tu kiosco y establecimiento habitual!







INCLUYE LA CANCIÓN
"MI MÚSICA ES TU VOZ"

Las mejores actuaciones en las Galas y los momentos más emocionantes en la Academia











manga films